Govert Westerveld

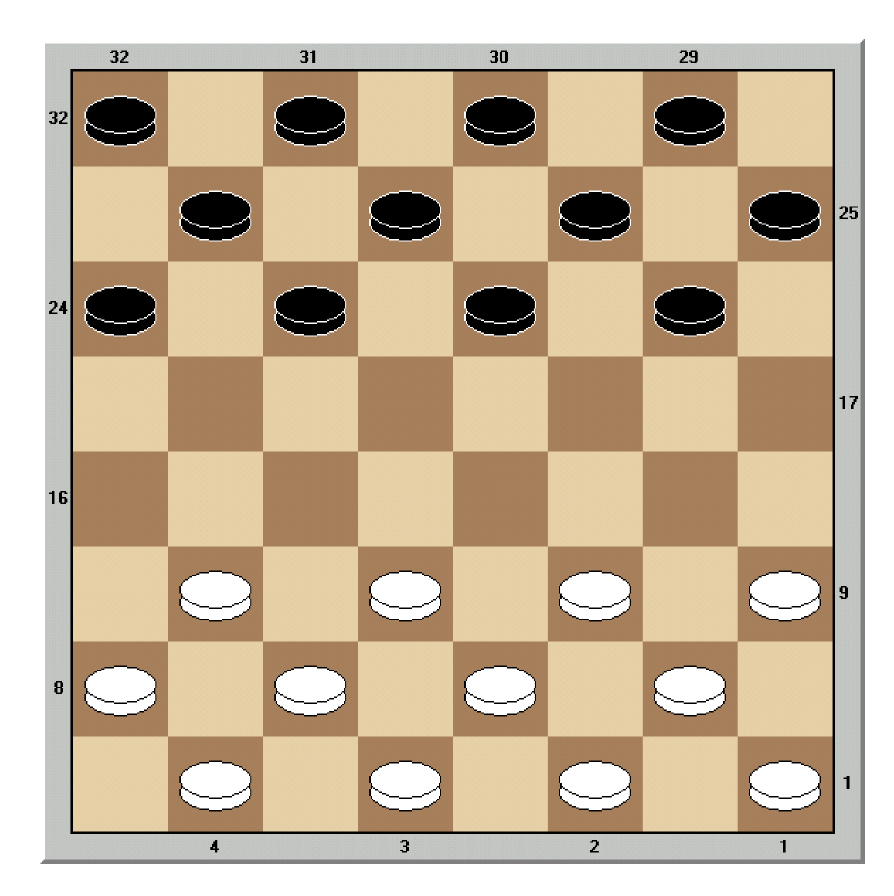
Damas Españolas

Los Problemas



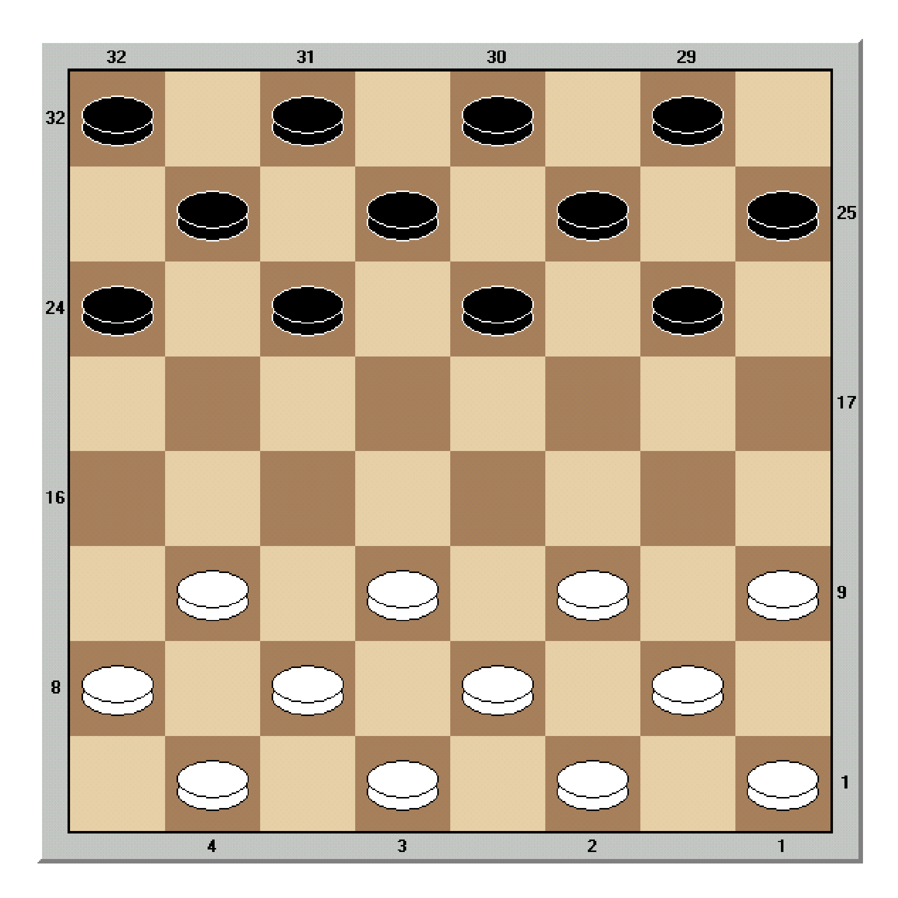
Tomo VI

DAMAS ESPAÑOLAS:
Los Problemas



TOMO VI
Govert Westerveld

DAMAS ESPAÑOLAS:
Los Problemas



TOMO VI
Govert Westerveld



Damas Españolas: Los Problemas. Tomo VI

Academia de Estudios Humanísticos de Blanca (Murcia) Spain

ISBN: 978-0-244-26643-1
Lulu Editors
Ebook: Sin ISBN

30540 Blanca (Murcia) Spain

DEDICACIÓN

En memoria de esta gran reina de España: Isabel la Católica

La nueva dama poderosa (reina) en el ajedrez moderno (1475) y nuevo juego de las damas (El juego de alquerque con 12 peones sobre un tablero de ajedrez con la nueva dama poderosa, 1495) estaba basada en la reina Isabel la Católica.

Prólogo

Algunos damistas tienen un apasionante hobby: "Ser problemista", una práctica común incluso en las publicaciones periódicas. Aquellos jugadores atraídos más por la creación se dedican con entusiasmo a la composición de problemas, que son al planteamiento y resolución en esencia, la poesía del juego de las damas. Se llama problema a una composición en la que las blancas consiguen la victoria en un determinado número reducido de peones –unos 6 por cada bando-, se habla de "miniaturas o miniproblemas". En ellos nunca hay una dama. Tenemos conocimiento de los problemas en este juego a partir de los años 1595 – 1635 de la mano de varios autores: Alonso Guerra, Lorenzo Valls y Juan Timoneda. Frecuentemente estas composiciones están basadas en partidas jugadas realmente, aunque en general son fruto de la imaginación de sus compositores, intentando crear un arte que satisfaga estéticamente tanto al lector como al propio autor.

No es suficiente decir simplemente que un problema es una posición en la que las blancas ganan con una serie de jugadas. Hay algo más! Estos golpes deben satisfacer unas pequeñas reglas, las cuales difieren a veces de un país a otro. Observamos algunas de ellas:

1.-Las blancas sólo pueden ganar de una única forma, o sea se permite solamente una solución, no pudiendo además cambiar las jugadas que conducirían a la resolución final establecida.
2.-Si tras finalizar las blancas un golpe aún no se ha llegado a la conclusión de la partida, al resto de jugadas que se precisan para alcanzar la misma se denomina "final". En ellas

las negras habrán de participar de forma muy activa. En un problema una posición de final ha de ser tal que las blancas ganen de una única manera. 3.-En éstos golpes las negras deberán comer durante sus saltos el mayor número de peones, pudiendo elegir incluso la forma de hacerlo, aunque en ocasiones procederán de forma obligada para evitar una derrota inmediata. 4.-La composición debe ser equilibrada; si un color tiene una ventaja posicional, el otro debe compensar éste hecho, por ejemplo poseyendo un peón más. 5.-Cada peón debe tener una función participando activamente, por consiguiente en la composición, tanto en su inicio como en el "motivo final". No se permiten fichas "figurantes". 6.-Un problema ha de estar basado en un tema determinado del juego, con un contenido teórico táctico preciso. El sistema para lograr el triunfo debe plantearse de forma dinámica, además la solución del problema no ha de ser evidente, sobre todo en la primera jugada. 7.-La composición debe cumplir las exigencias de economía. Deben evitarse los golpes donde las negras puedan comer de 1 a 3 peones, pero están obligadas a comer 3, ya que no es económico, porque hay 2 peones de diferencia. Económico es donde las negras pueden comer 1 y 2, 2 y 3, 3 y 4 peones, o sea donde siempre haya un máximo de 1 ficha de diferencia. 8.-Lógicamente la posición inicial ha de ser tal que pueda obtenerse normalmente en una partida cualquiera.

Una vez terminado este libro, ha llegado el momento de indicar las reglas del juego de damas internacionales, un juego nacido a partir de las damas españolas. El juego de damas internacionales es mucho más difícil que el de las damas españolas, tanto que, hasta ahora, ningún ordenador ha sido capaz de ganarle al campeón mundial de esta modalidad. En el juego de damas internacionales es posible comer tanto hacia delante como hacia atrás. Igualmente, este juego posee un tablero de 10 x 10 casillas, el cual es más grande que el tablero de ajedrez de 8 x 8 que se usa para el juego de damas españolas.

Luego de señalar las reglas del juego de damas internacionales, indicaremos varios problemas y características de esta modalidad. Asimismo, veremos que las jugadas se complican más, precisamente porque el jugador debe comer tanto hacia delante como hacia atrás. También describiremos varias combinaciones o golpes que se han presentado en las partidas; ya no son un problema, pero conviene que sepamos algunos golpes que se pueden presentar en las partidas, lo cual nos permitirá evitar, en lo posible, ser víctima de ellos, ya que en muchas ocasiones el jugador acaba con una posición perdedora.

Cada año se organiza el campeonato mundial de esta modalidad del juego de damas. Por lo general, Rusia gana este campeonato; aunque tuvimos a un campeón mundial, Roel Boomstra, en los años 2016 y 2018.

En muchísimos países es muy popular el juego de damas sobre 100 casillas, y cada año son más las naciones que lo practican. Sin embargo, este juego se ha perdido totalmente en su país inventor: España. Tal vez este libro algún día sea un estímulo suficiente para recuperar el terreno perdido.

Govert Westerveld

ÍNDICE

1 PROBLEMAS

1.1 La Pasión de los problemas

En ocasiones el resultado de una partida se decide mediante un bonito e inesperado golpe, sin embargo este hecho no se produce en todos los encuentros ya que el juego se suele desarrollar con normalidad en la mayor parte de ellas.

Algunos damistas tienen un apasionante hobby: "Ser problemista", una práctica común incluso en las publicaciones periódicas. Aquellos jugadores atraídos más por la creación se dedican con entusiasmo a la composición de problemas, que son al planteamiento y resolución en esencia, la poesía del juego de las damas.

Se llama problema a una composición en la que las blancas consiguen la victoria en un determinado número reducido de peones –unos 6 por cada bando-, se habla de "miniaturas o miniproblemas". En ellos nunca hay una dama.

Tenemos conocimiento de los problemas en este juego a partir de los años 1595 – 1635 de la mano de varios autores: Alonso Guerra, Lorenzo Valls y Juan Timoneda.

Frecuentemente estas composiciones están basadas en partidas jugadas realmente, aunque en general son fruto de la imaginación de sus compositores, intentando crear un arte que satisfaga estéticamente tanto al lector como al propio autor.

1.2 ¿Qué es exactamente un problema?

No es suficiente decir simplemente que un problema es una posición en la que las blancas ganan con una serie de jugadas. Hay algo más! Estos golpes deben satisfacer unas pequeñas reglas, las cuales difieren a veces de un país a otro.

Observamos algunas de ellas:

1. Las blancas sólo pueden ganar de una única forma, o sea se permite solamente una solución, no pudiendo además cambiar las jugadas que conducirían a la resolución final establecida.

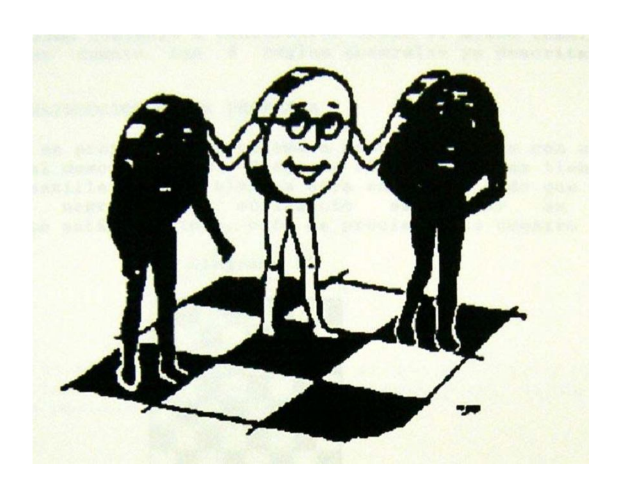
2. Si tras finalizar las blancas un golpe aún no se ha llegado a la conclusión de la partida, al resto de jugadas que se precisan para alcanzar la misma se denomina “final”. En ellas las negras habrán de participar de forma muy activa. En un problema una posición de final ha de ser tal que las blancas ganen de una única manera.

3. En éstos golpes las negras deberán comer durante sus saltos el mayor número de peones, pudiendo elegir incluso la forma de hacerlo, aunque en ocasiones procederán de forma obligada para evitar una derrota inmediata.

4. La composición debe ser equilibrada; si un color tiene una ventaja posicional, el otro debe compensar éste hecho, por ejemplo poseyendo un peón más.

5. Cada peón debe tener una función participando activamente, por consiguiente en la composición,

tanto en su inicio como en el “motivo final”. No se permiten fichas “figurantes”.



UNA FUNCION PARTICIPANDO ACTIVAMENTE

6. Un problema ha de estar basado en un tema determinado del juego, con un contenido teórico táctico preciso. El sistema para lograr el triunfo debe plantearse de forma dinámica, además la solución del problema no ha de ser evidente, sobre todo en la primera jugada.

7. La composición debe cumplir las exigencias de economía. Deben evitarse los golpes donde las negras puedan comer de 1 a 3 peones, pero están obligadas a comer 3, ya que no es económico, porque hay 2 peones de diferencia. Económico es donde las negras pueden comer 1 y 2, 2 y 3, 3 y 4 peones, o sea donde siempre haya un máximo de 1 ficha de diferencia.

8. Lógicamente la posición inicial ha de ser tal que pueda obtenerse normalmente en una partida cualquiera.

1.3 ¿Cómo se construye un problema?

Muchos jugadores y aficionados dedican habitualmente su tiempo a la solución de problemas como actividad más atractiva que las propias partidas reales, por su carácter más creador e interesante. Aquellos que son "consumidores" de estas creaciones admiran de manera evidente la enorme espectacularidad de que hacen gala estas composiciones tanto en su desarrollo como en su resultado final. Los problemistas se plantean a la hora de realizar su trabajo ciertas normas. Veamos algunas de ellas:

1. Debe existir un tema base en el problema plasmándose en una composición final que aparecerá al solucionarlo.

2. El problema comienza a construirse desde el mismo tema.

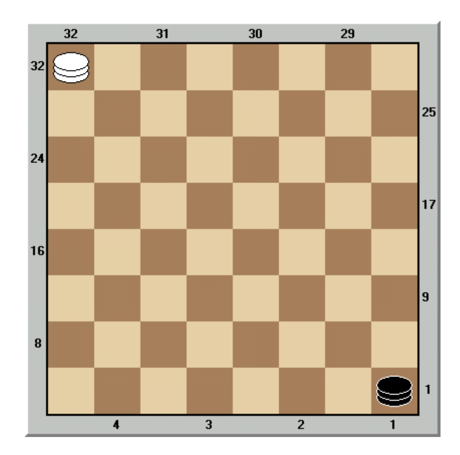
3. Tener en cuenta las 8 reglas generales ya descritas.

1.4 La construcción de un problema

Realicemos un proyecto de problema a modo de ejemplo con un caso peculiar, el descrito en el diagrama 52, las negras tienen una dama en la casilla 1 y las blancas otra en la 32, dado que han de mover las negras deben obviamente sacrificar su dama, aparentemente están perdidas, este es precisamente nuestro tema.

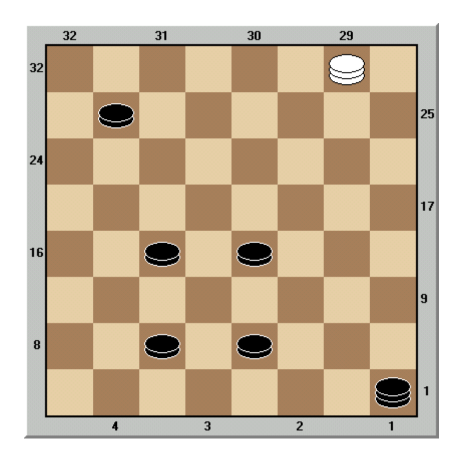
Hemos iniciado la construcción del problema de una manera inversa, creando el final de la composición, nuestro propósito es llegar ahora al principio de la misma. Como evidentemente son múltiples las combinaciones con las que podemos alcanzar el final descrito, iniciemos nuestro cálculo con la mayor imaginación y creatividad posibles y apliquemos posteriormente las 8 reglas.

DIAGRAMA 52



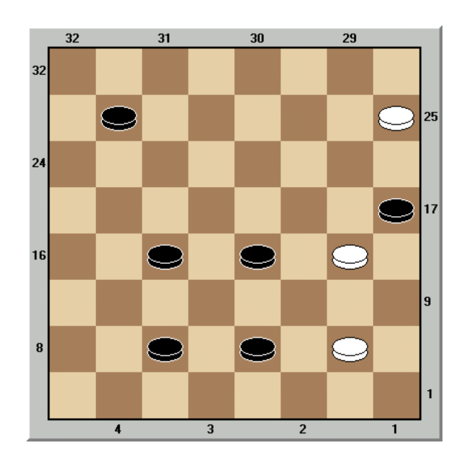
Para que la dama blanca logre situarse en la casilla 32, parece probable que deba haber capturado una cierta cantidad de piezas. Veamos el ejemplo del diagrama 53.

DIAGRAMA 53



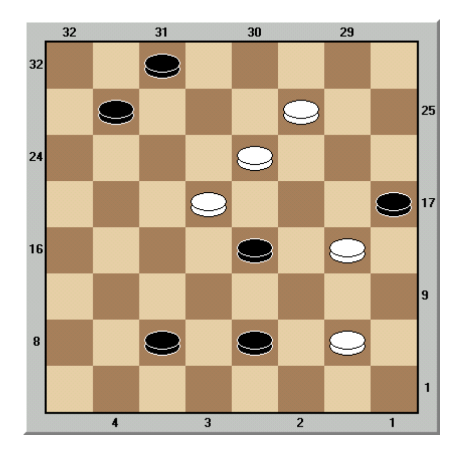
Las blancas ganan con 29x32, llegándose a la situación del diagrama 52. Sin embargo, este planteamiento no es evidentemente lógico en una composición convencional, puesto que las negras también deben haber comido alguna pieza blanca, es decir, es preciso crear una composición equilibrada de acuerdo con las reglas que hemos estudiado.

DIAGRAMA 54



En el diagrama 54 ganan las blancas con 1. 25-29 17x1 2. 29x32.

DIAGRAMA 55



La composición no es aún equilibrada, ya que las negras poseen 6 peones y solamente 3 las blancas; para evitar esta situación se construye la posición del diagrama 55.

En él, hay 6 piezas negras y 5 blancas, éstas logran la victoria a través de:
1. 26-29 17x1
2. 22-27 31x15
3. 29x32 GB

A pesar de ser una composición más correcta, aún posee varios defectos:

En primer lugar existe otro posible desarrollo mediante el cual las blancas obtendrían la victoria, esto no sería evidentemente aconsejable para evitar confusiones:

1. 22-27 17x1 (32x1 da el mismo resultado a continuación)
2. 26-29 31x15
3. 29x32

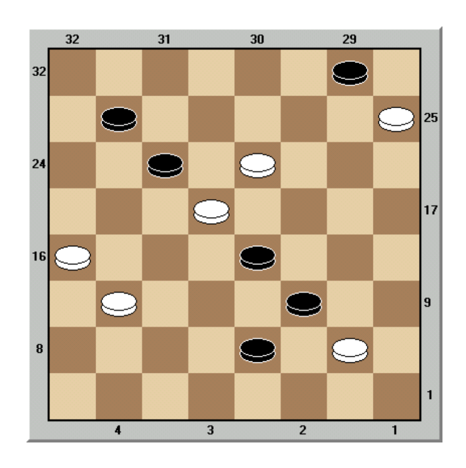
En segundo lugar las negras cuentas con una pieza más que las

blancas, y en tercer lugar carece de realismo y veracidad, algo, que aunque no es fundamental, si parece necesario para conseguir que estas creaciones sean más accesibles sin perder su aspecto imaginativo, siendo ésta dicotomía la que las hace más atractivas tanto para el aficionado como para el jugador de damas.

En el diagrama 56 aparece ya una posición más correcta para nuestros propósitos. Las blancas ganan por:

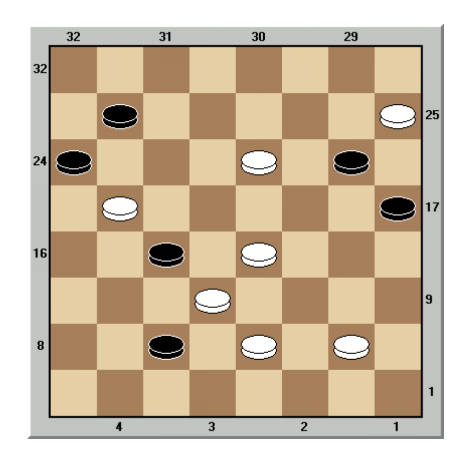
1. 16-20 23x7 (comer el mayor número de piezas)
2. 22-26 29x15
3. 25-29 10x1
4. 29x32

DIAGRAMA 56



Esta composición es mucho más aceptable, e incluso puede hallarse de un miniproblema o “miniatura”. Sin embargo, nuestro objetivo es crear algo todavía más complejo, siendo preciso experimentar más profundamente dentro de este planteamiento, para ello haremos desaparecer piezas, situaremos otras en diferentes posiciones, etc. y así lograremos, por ejemplo, la posición del diagrama 57, venciendo las blancas.

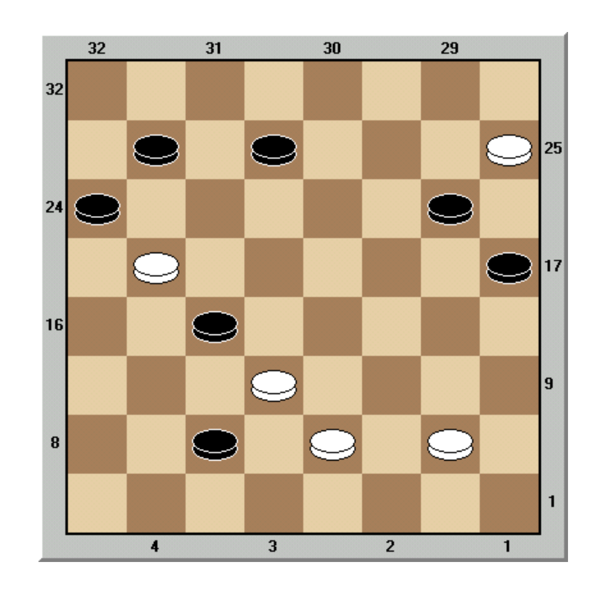
DIAGRAMA 57



1. 6-10 15x6
2. 10-13 17x1
3. 14-18 24x15 (ad libium)
4. 25-29 21x14
5. 29x32 GB

Nuestra capacidad de invención, nos puede permitir obtener combinaciones y desarrollos cada vez más complejos y sorprendentes:

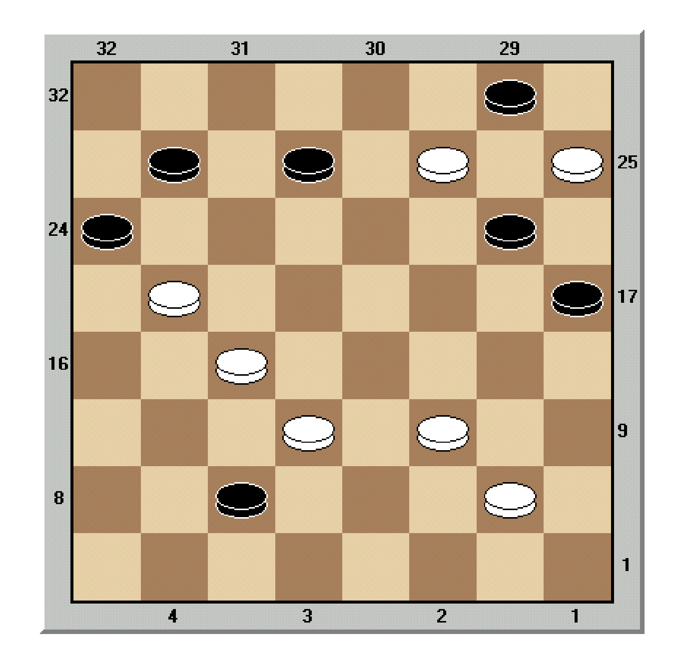
DIAGRAMA 58



Ganan las blancas por:

1. 6-10 15x6
2. 10-13 17x1
3. 25-29 24x15
4. 29x32 ¡comiendo 6 peones! GB

DIAGRAMA 59



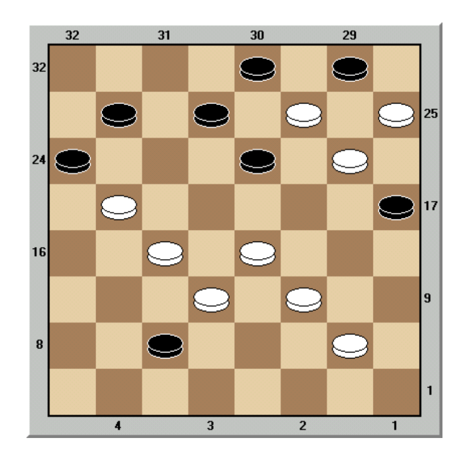
En el diagrama 59, las blancas pueden obtener la victoria de dos formas diferentes: Por 10-13 ó 15-19, el resultado final es el mismo.

Elijamos una de ellos:

1. 10-13 17x1
2. 15-19 29x6 (forzosamente hay que comer el mayor número de peones)
3. 25-29 24x15
4. 29x32 GB

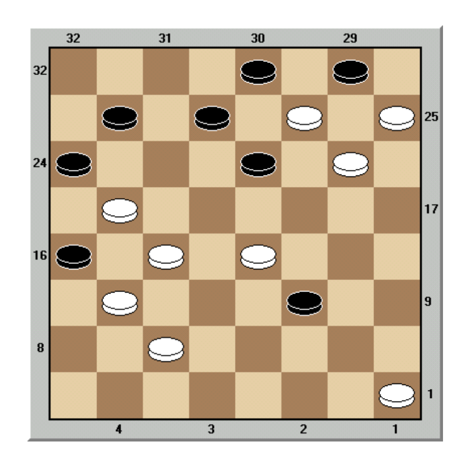
Intentando conseguir un golpe de 7 peones adversarios con la dama blanca, llegamos a la composición del diagrama 60

DIAGRAMA 60



La solución es:
1. 10-13 17x1
2. 14-18 22x13
3. 15-19 29x6 (comer 3 peones)
4. 21-26 24x15
5. 25-29 30x21
6. 29x32 y la dama blanca come 7 peones !

DIAGRAMA 61



Hemos logrado casi la composición idónea, pero como debemos mezclar el realismo del conjunto, el misterio y la sorpresa, sobre

todo del primer movimiento, introducimos nuevos cambios, logrando una composición definitiva descrita en el diagrama 61

La aparente ventaja del ataque de las negras está justificada por disponer las blancas de una pieza más que las negras. Las primeras se encuentran en una posición delicada, pero de forma asombrosa logran la victoria.

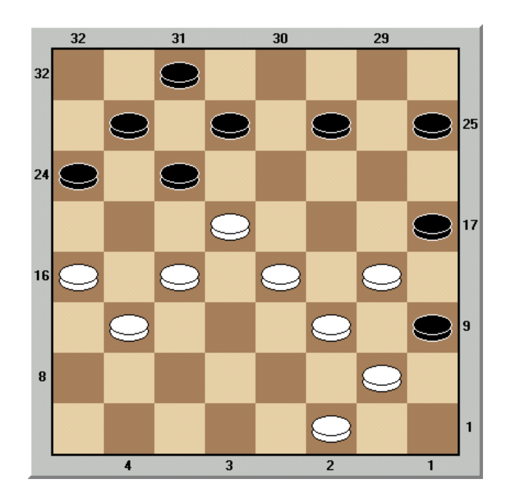
1. 7-11 16x7
2. 1-5 10x1
3. 14-18 22x13
4. 15-19 29x6 (3 piezas)
5. 21-27 30x21
6. 25-29 24x15
7. 29x32 eliminando la dama blanca 7 peones contrarios. GB

1.5 Problemas que no cumplen las normas:

La posición descrita en el diagrama 62 no puede clasificarse como un problema, puesto que puede ganarse por un simple cambio de jugadas.

La posición está en equilibrio ambos jugadores disponen de 9 piezas y aunque aparentemente las blancas tienen superioridad, la defensa de las negras es perfecta. En principio parece que las blancas pueden jugar muy fuerte con 13-18, pero las negras se defienden bien con 1…... 27-2 2. 18x27 31x22 quedando entonces las blancas en situación desesperada.

DIAGRAMA 62



En la posición descrita anteriormente, que muy bien puede ser la de una partida real, las blancas podrían ganar mediante un golpe:

1. 16-20 23x7
2. 15-20 24x15
3. 2-6 9x2
4. 13-18 2x11
5. 10-13 17x10
6. 19-22 (A)
6. …….. 26x19
7. 14x30 11x21
8. 30x32 GB



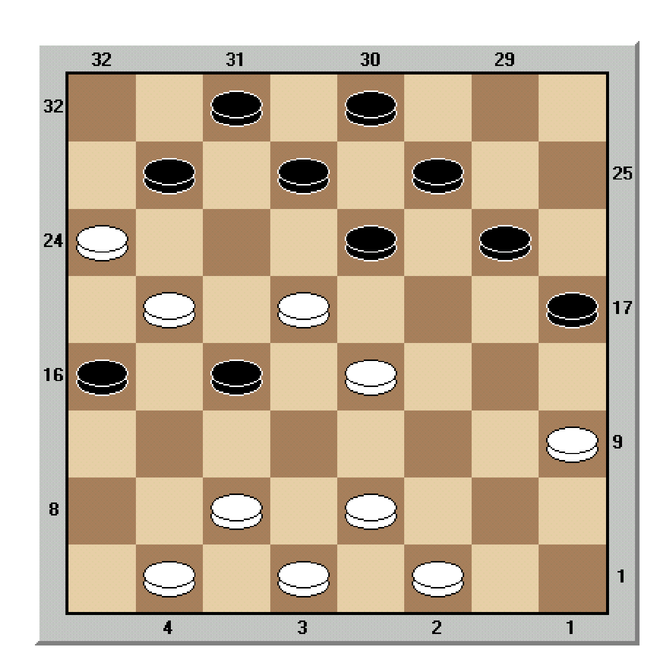
UNA POSICION EN EQUILIBRIO

A.- Las blancas pueden ganar así mismo por un cambio de jugadas:

6. 10-13 17x10
7. 19-22 26x19
8. 14x30 11x21
9. 30x32 GB

A pesar de que la composición anterior no puede ser considerada como un problema, merecía la pena ser descrita por su realismo y belleza.

DIAGRAMA 63



La composición del diagrama 63 corresponde a criterios diferentes a los anteriores, pero la ausencia de preciosidad se ve como pensada por su carácter profundo y sorprendente.

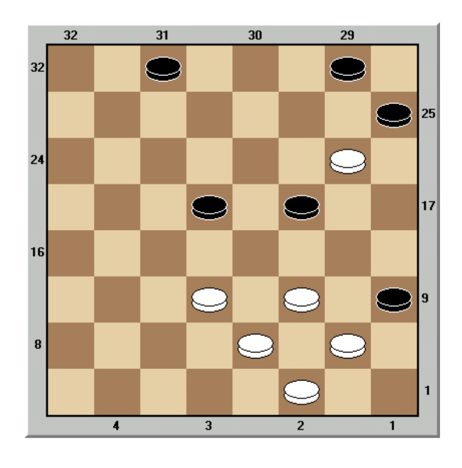
Solución:
1. 14-18 21x14 forzoso
2. 19-23 28x19
3. 20-23 27x20
4. 24-28 31x24
5. 6-11 15x6
6. 2x27 30x23
7. 9-13 17x10
8. 3-6 10x3
9. 4-8 3x12
10. 8x29 GB

El desarrollo y solución de esta composición resultan muy atractivos, ya que precisan al menos 10 jugadas. Sin embargo, tampoco puede considerarse como un problema, ya que las jugadas 2 y 3 pueden intercambiarse entre sí.

1.6 Minaturas

Autor: Govert Westerveld, año 1987

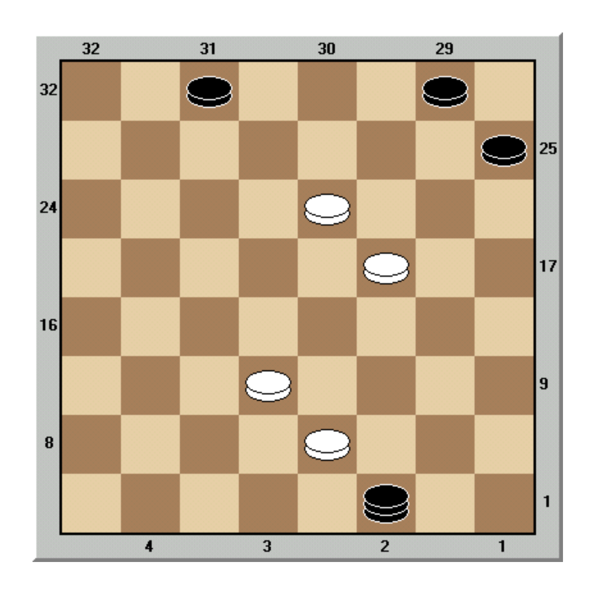
DIAGRAMA 64



El problema desarrollado en este diagrama está basado en un motivo de Alonso Guerra (S. XVI) que describimos a continuación:

AUTOR: ALONSO GUERRA - Aprox. 1595





El manuscrito que estudia a este autor y sus composiciones está en posesión del Gran Maestro Víctor Cantalapiedra Martín de Valladolid. Sobre esto afirma:

«Jamás se compuso una obra de tan arriesgada y atrevida presencia en la cual las blancas que van a ganar, tienen una situación tan humillante que salta a la vista la idea de imposibilidad de tal forma que el más genial de los damistas, si se encontrara en esta situación, en campo práctico sin conocerla, abandonaría sin dudarlo» (*)

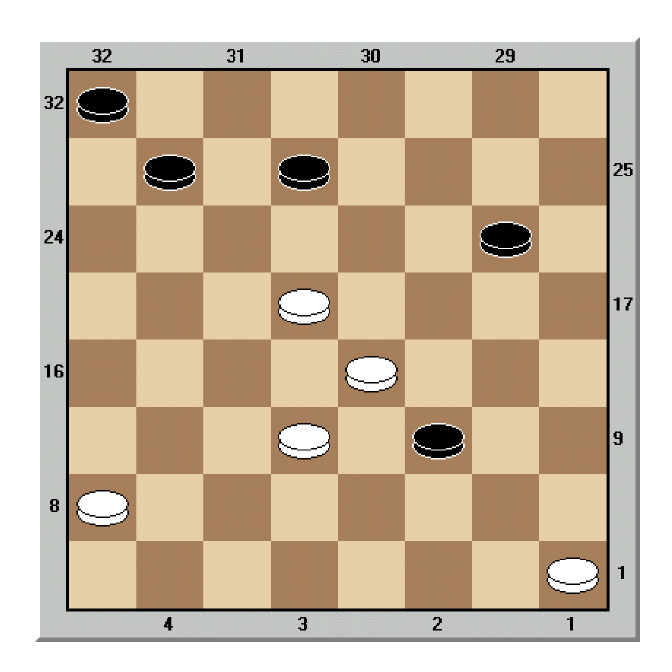
(*) Diario "El jornal de Almada", Lisboa, 13-2-1971.

Efectivamente es así. Las blancas parecen estar perdidas, pero en el diagrama 65 ganan sorprendentemente por: 1. 18-21 25x18 2. 11-14 2x26 2. 14x30 GB, consiguiendo el arte de hacer lo imposible.

La solución al diagrama 64 es:
1. 11-14 18x11
2. 6x22 25x18
3. 2-6 9x2
4. 10-14 2x26
5. 14x30. GB

Otro tipo de miniatura en la que hay un movimiento o jugada forzada por parte de las negras se expone en el diagrama siguiente. Tal obligatoriedad se refiere en este caso a una jugada de captura.

DIAGRAMA 66

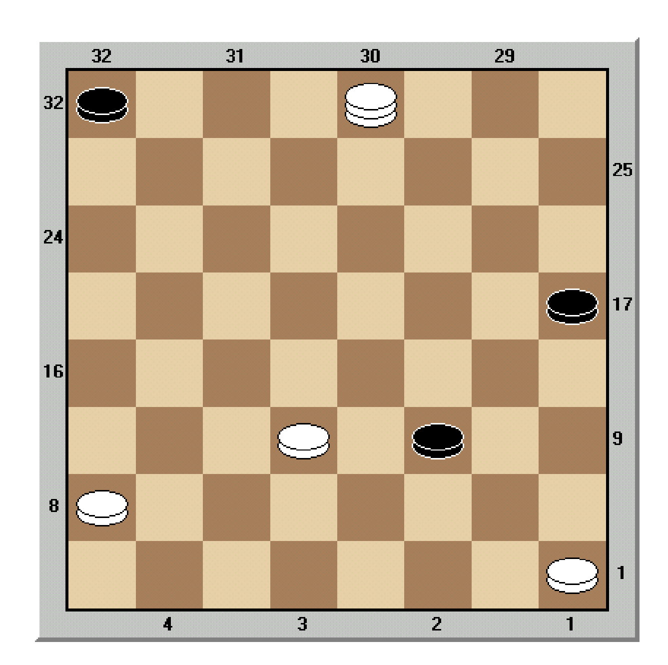


En la posición del diagrama 66 juegan las blancas:

1. 19-23 ! Las negras no pueden comer de 1. ….. 27x20, ya que las blancas ganarían directamente por:
2. 1-5 10x1 3. 11-15 1x12 4. 8x31 21-17 5. 31-18 32-28
6. 18-14 28-24 7. 14-10 24-20 8. 10-6 20-16 9. 6-3 GB.

Se verán por tanto forzadas a realizar como primera jugada
1. ….. 28x19 Las blancas juegan
2. 14x30, llegando de este modo así obtenemos el diagrama 67.

DIAGRAMA 67



El final de esta posición – estudiando por Cantalapiedra -, es realmente bonito:

La variante principal es de seis jugadas:
1. 19-23 28x19
2. 14x30 21-17
3. 11-15 10-6 A
4.   8-12 17-13 B
5. 15-20   6-2 C
6. 12-15   GB

Ahora vamos a estudiar las sub-variantes A, B y C.

Variante A
3. …..   32-28
4. 1-5   10x1
5. 15-19 1x23
6. 30x20 17-13 forzoso
7. 20-6   13-9 forzoso
8. 6-10   28-24 forzoso
9. 8-12   24-20 forzoso
10. 10-14 20-16 forzoso
11. 14-4   16x7
12. 4x14   GB

Variante B
Esta variante es algo más complicada, pero también gana.
Veamos:
4. …….   32-28
5. 15-19   6-2 Ba
6. 19-22   2-9 Bb
7. 22-26   9-22
8. 26-29   22-8
9. 30-20   8-4
10. 20-24 28-23
11. 24-28   4-8
12. 28-10   GB

Variante Ba.: 5…...   17-13
6. 30-20 6-2 Baa
7. 12-15 GB

Variante Bb.: 6. 19-22 17-13
7. 30-17 13-9
8. 22-26 28-23
9. 12-16 GB

Variante Baa.: 6. …… 6-3
7. 20-24 GB

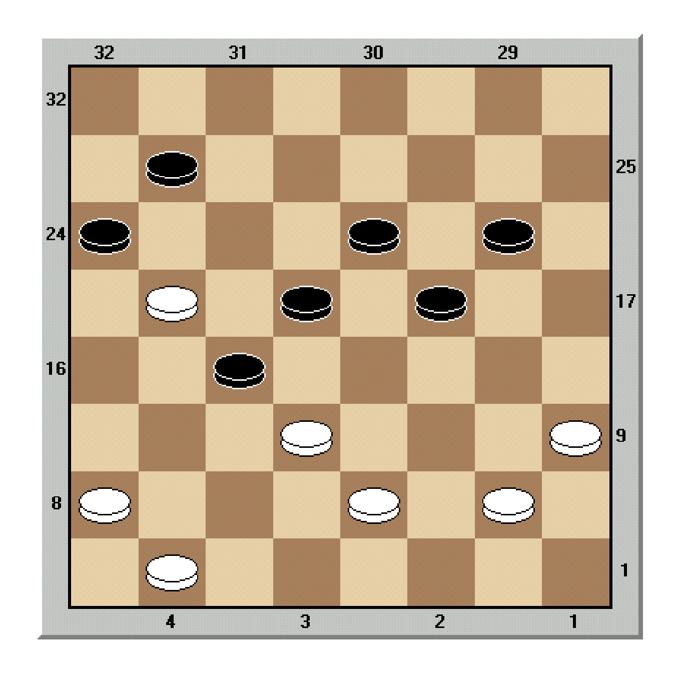
En la Variante C las blancas consiguen igualmente la victoria.

Variante C

5. …..	13-10 Ca	Variante Ca: 5. …….	13-9
6. 20-23	GB	6. 20-23	GB

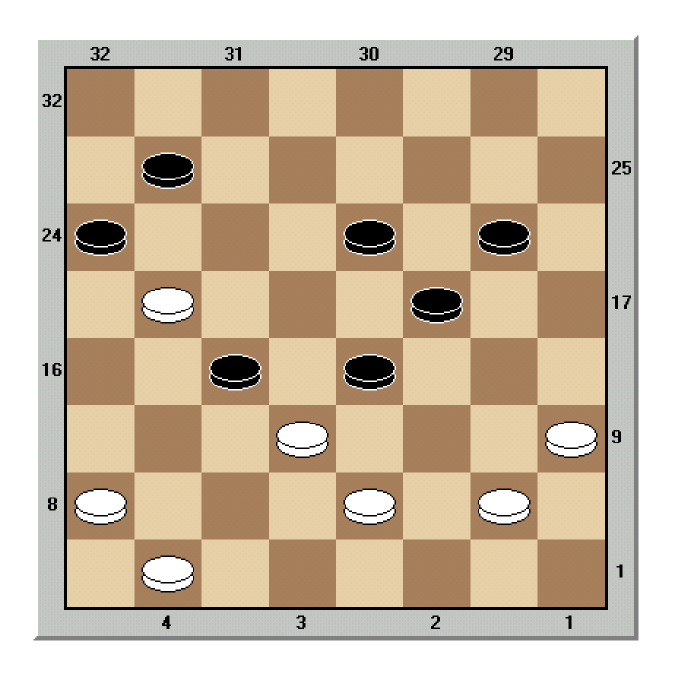
La composición del diagrama 68 posee un enorme realismo y puede considerarse como intermedia entre una miniatura y un problema, ya que cada jugador tiene 7 piezas. Imaginemos que las blancas acaban de jugar 7-11, así llegaremos a la posición inicial del diagrama.

DIAGRAMA 68



Las blancas amenazan con jugar 20-23 siendo lógico que las negras jueguen 19-14 obteniéndose con ello la posición del diagrama 69.

DIAGRAMA 69



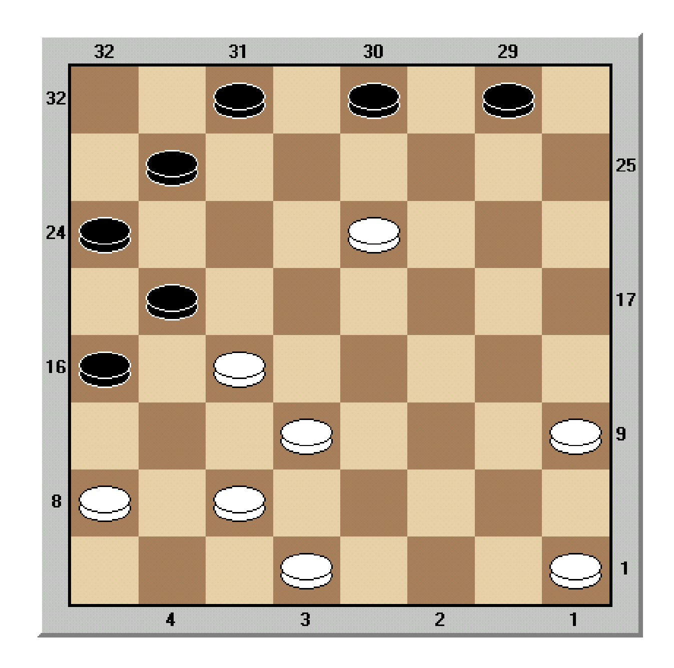
La combinación de este diagrama es un auténtico problema en el que las blancas logran ingeniosamente la victoria mediante un golpe mortal.

1. 9-13 13x2
2. 11x27 2x11
3. 4-8 11x4
4. 8-12 15x8
5. 27-31 24x15
6. 31x25

1.7 Los problemas se presentan también en las partidas

Los problemistas pueden crear todo tipo de situaciones, pero los aficionados creen en su mayoría, que estas composiciones no se presentarán en una partida real. Aunque esto es cierto en gran medida, no obstante podemos aprender enormemente a efectuar nuestros propios golpes en las partidas construyendo realmente auténticos problemas propios.

DIAGRAMA 70



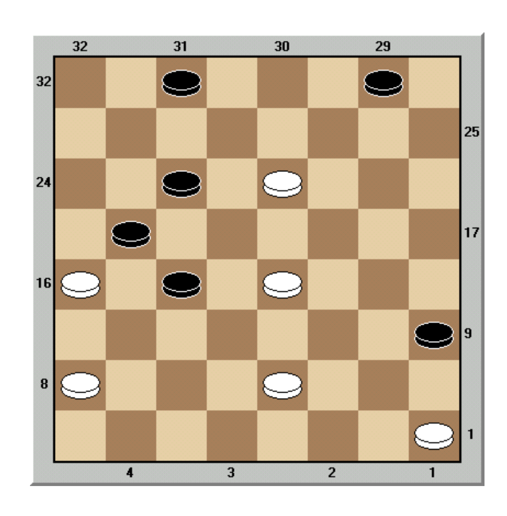
La posición del diagrama 70, corresponde a una partida entre Westerveld (BLANCAS) y Torrecilla Ruiz (NEGRAS), (Beniel, Murcia, 1987). Mueven las negras y juegan 1. ….. 30-27 con el fin de intentar recuperar su pieza perdida. No es aparentemente fácil para las blancas salir de esta posición con ventaja. Ello exige un profundo análisis. Tratemos de hallarlo:

2. 15-19 ! 27x18 3. 19-22 ! Obligando a las negras a realizar como única jugada 3. ….. 28-23 (Si las negras jugasen 20-15, 11x20, 24x15 las blancas ganarían fácilmente por 9-13, 22-26 y 7-12 !).

Las blancas ofrecen un gambito con 4. 9-13 18x9 5. 11-14, de nuevo las negras no pueden jugar 20-15 y están obligadas a efectuar un contra-gambito con 5 ….. 16-12 6. 7x16 20-15 (no hay otro) 7. 3-6 !

Este último movimiento como jugada silenciosa es muy bonita, inesperada, e ingeniosa. Las negras después de varios minutos de razonamiento llegaron a la conclusión de que únicamente les quedaba una jugada, la de 7. ….. 24-20. Tal jugada era esperada por las blancas con gran antelación, de éste modo, con la composición del diagrama 70 nació un problema que realmente ocurrió en una partida.

DIAGRAMA 71



Las blancas completan ésta bonita miniatura como sigue:

8. 1-5 9x2

9. 8-12 2x27
10. 12x28 31x24
11. 16x30

El final de ésta combinación es también puro y limpio, ya que solamente existe una solución para las blancas:

11. ……. 29-25
12 30-23 25-21
13. 23-14 21-17
14. 14-10 24-20
15. 10-6 20-16
16. 6-3 17-13
17. 3x17 16-12
18. 17-21 12-8
19. 21-4 GB

Con éste ejemplo hemos demostrado que también en una partida se puede llegar a la construcción de un problema, pero para ello es preciso el estudio previo de otras muchas combinaciones-problemas.

Además de la combinación en si, es preciso destacar de la partida anteriormente descrita la forma en la que las blancas saben aprovechar la primera jugada de las negras, obligando a éstas a efectuar una serie de jugadas forzosas que conducirán finalmente al desenlace buscado.

Quienes estén convencidos de la autenticidad como problemas de las partidas reales y crean en la riqueza intelectual y profundidad del juego de las damas los invitamos a resolver los problemas y miniaturas que se describen a continuación.

1.8 Ejercicios

TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 72

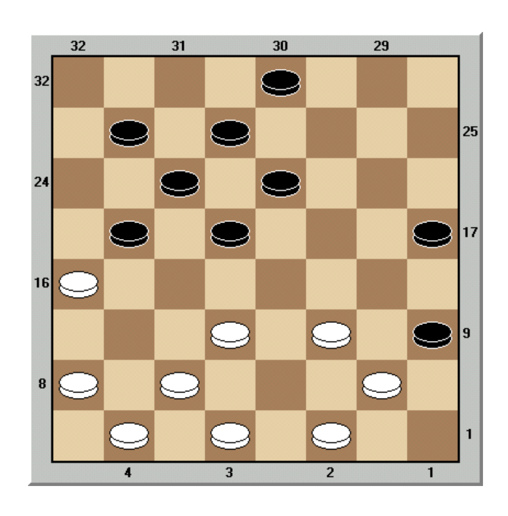
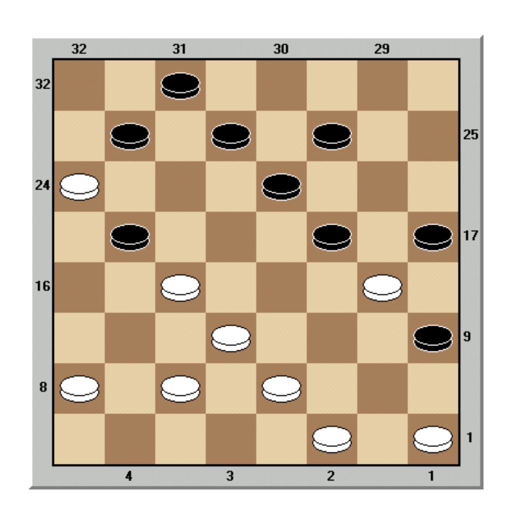


DIAGRAMA 73



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 74

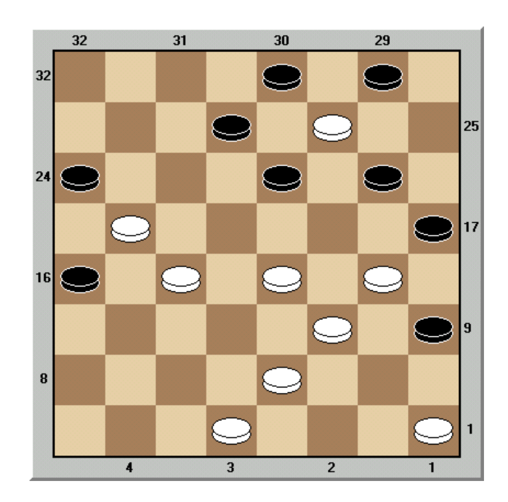
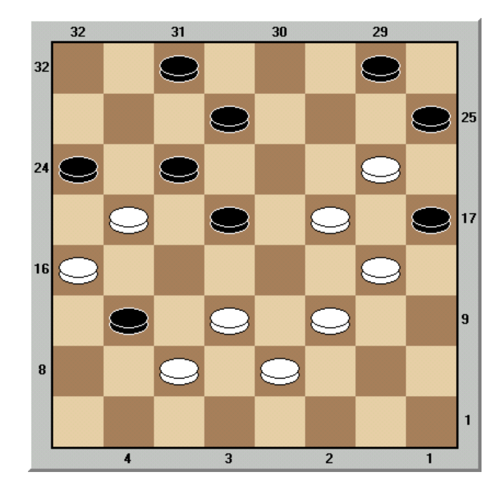


DIAGRAMA 75



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 76

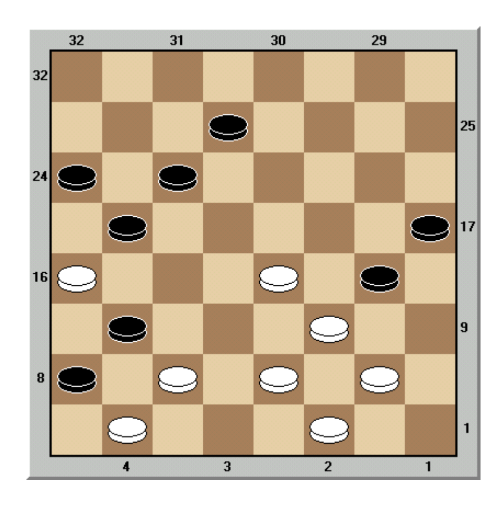
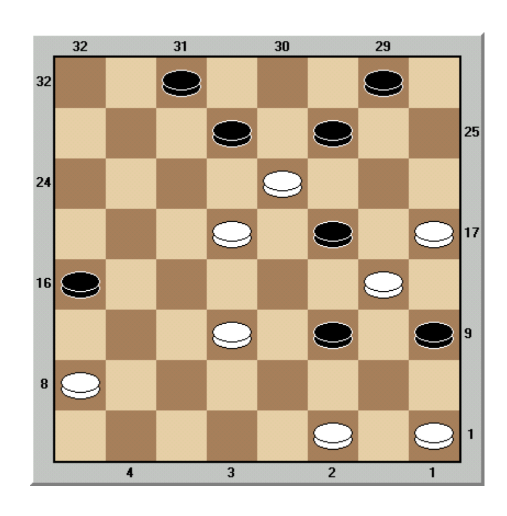


DIAGRAMA 77



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 78

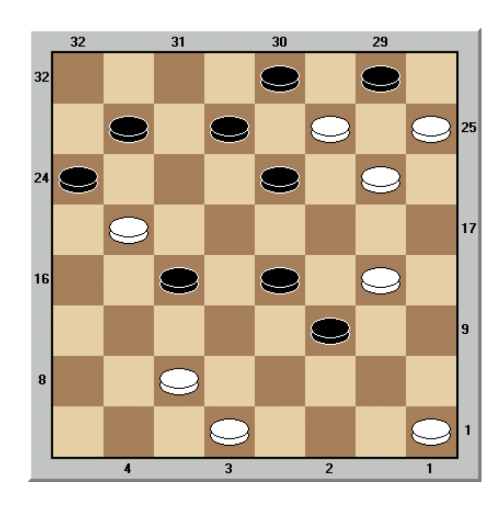
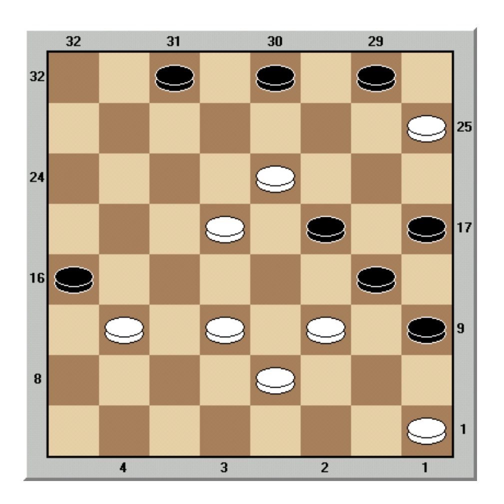


DIAGRAMA 79



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 80

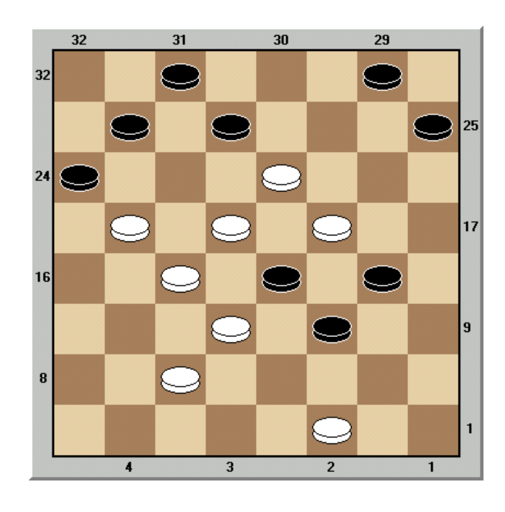
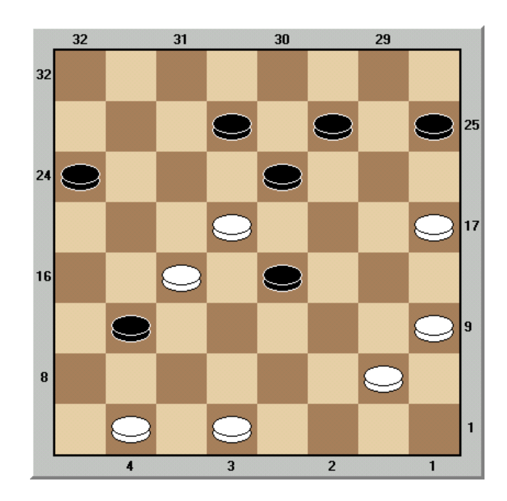


DIAGRAMA 81



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 82

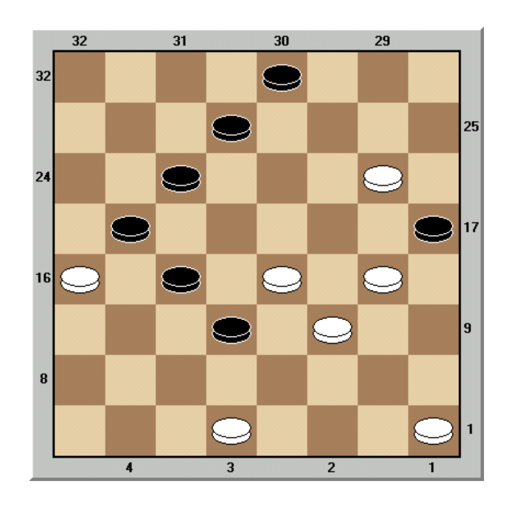
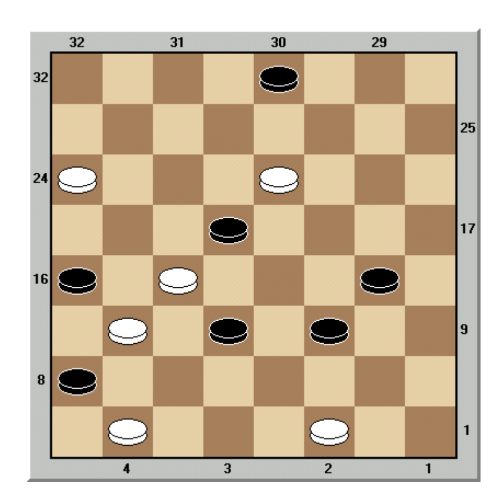


DIAGRAMA 83



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 84

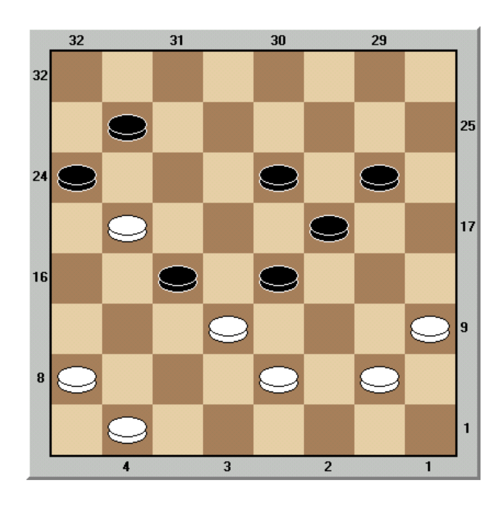
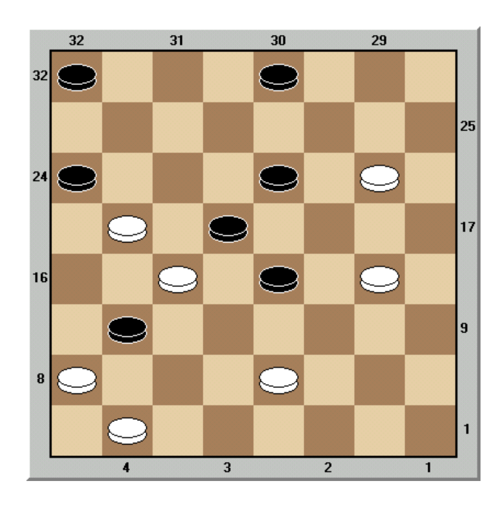


DIAGRAMA 85



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 86

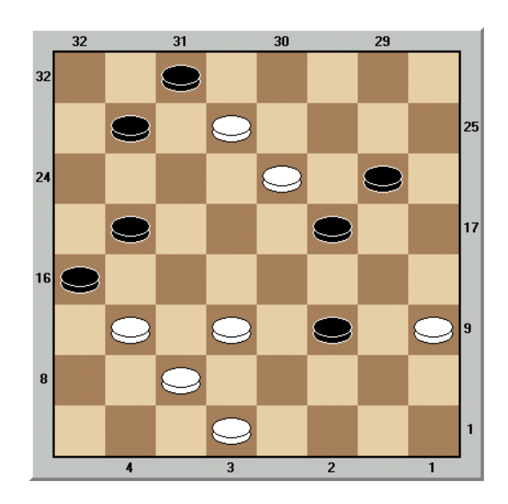
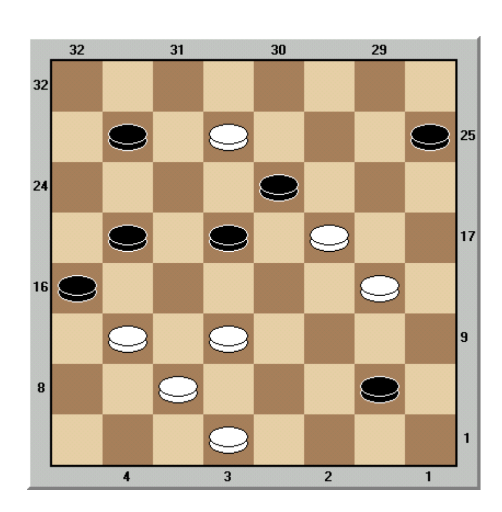


DIAGRAMA 87



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 88

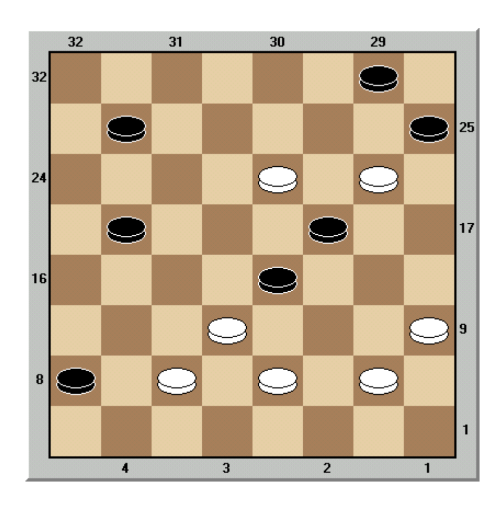
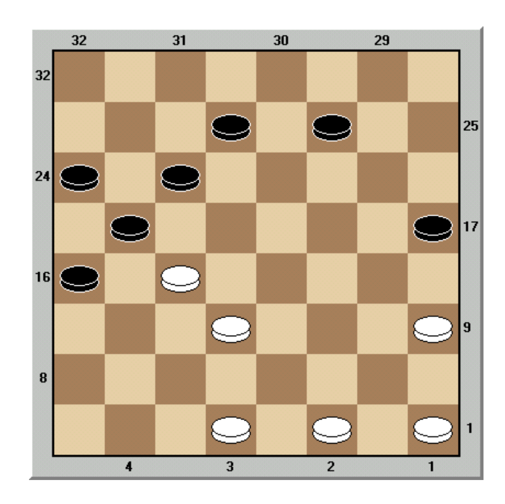


DIAGRAMA 89



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 90

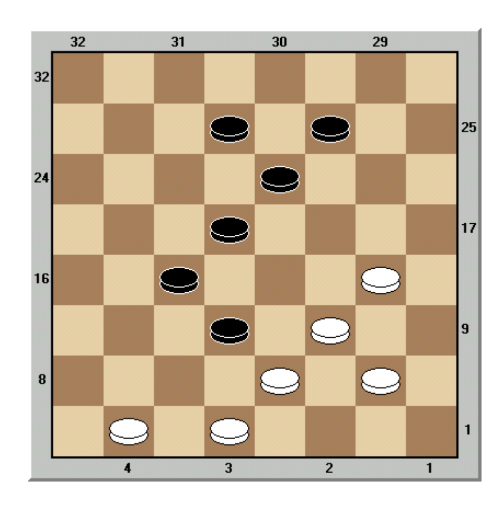
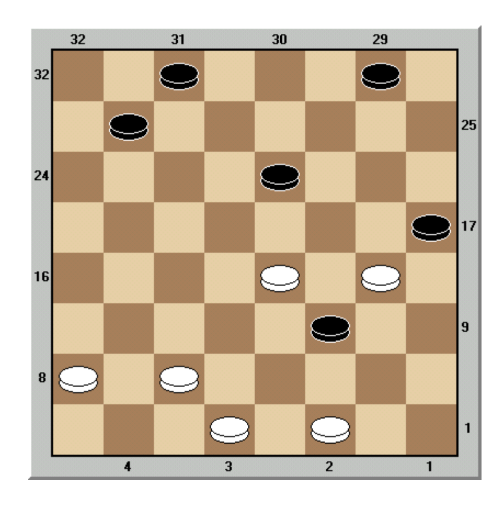


DIAGRAMA 91



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 92

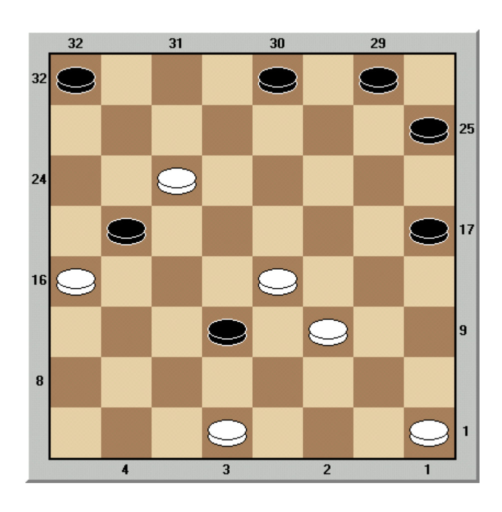
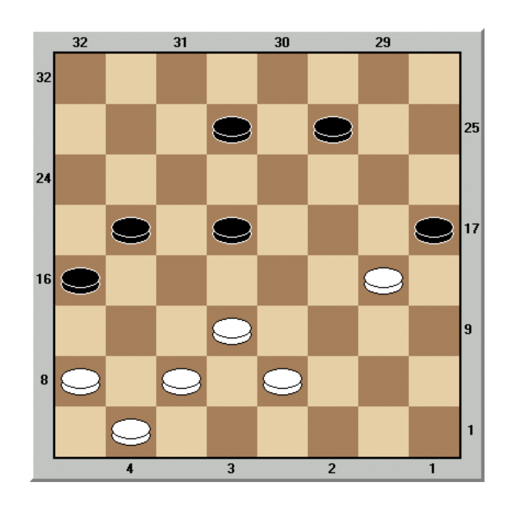


DIAGRAMA 93



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.


DIAGRAMA 94

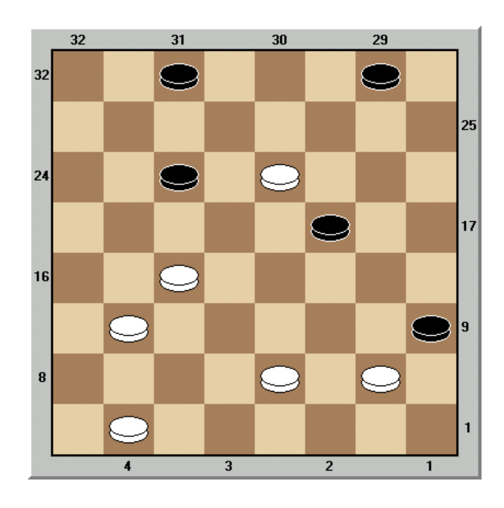
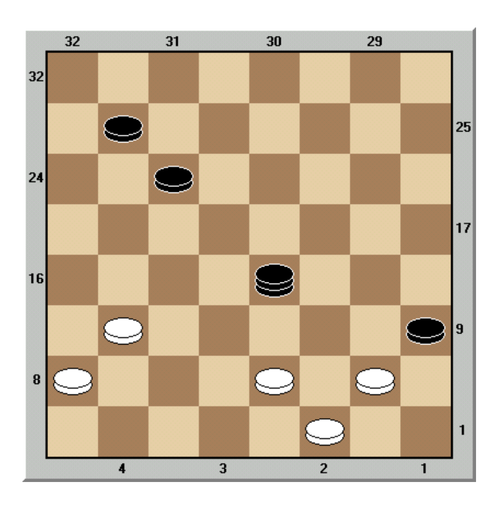


DIAGRAMA 95



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 96

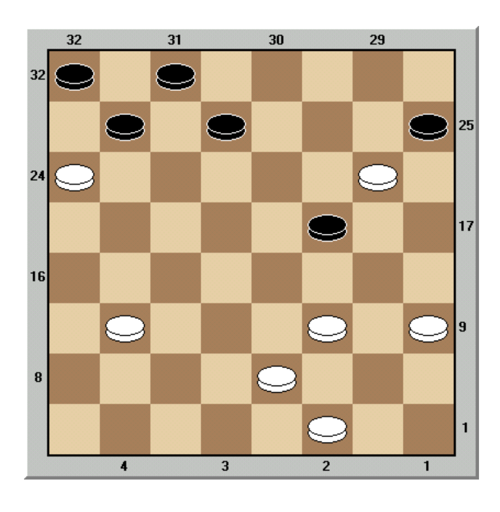
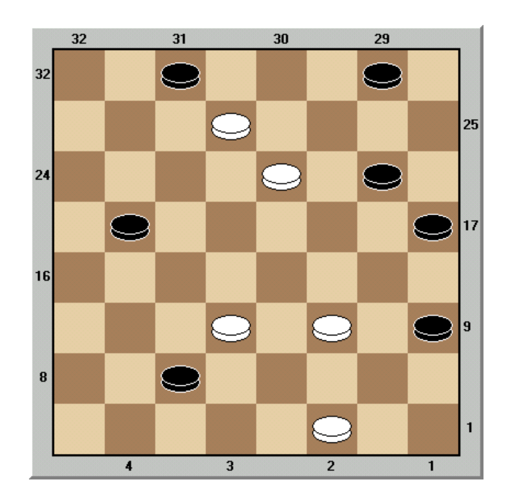


DIAGRAMA 97



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 98

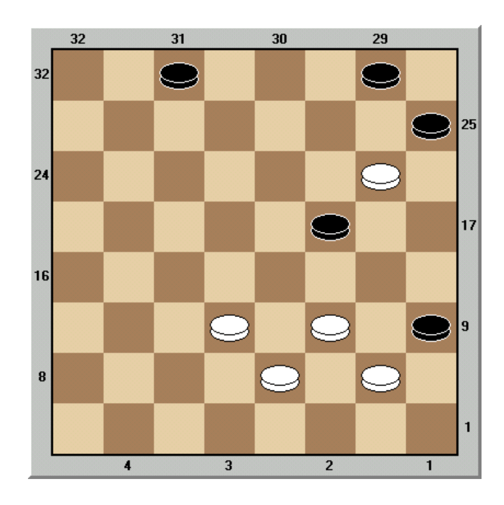
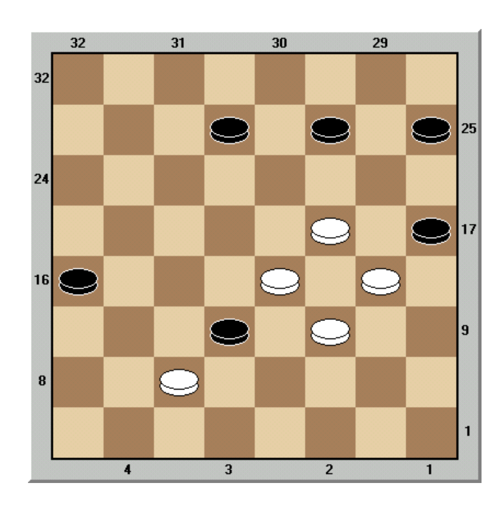


DIAGRAMA 99



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 100

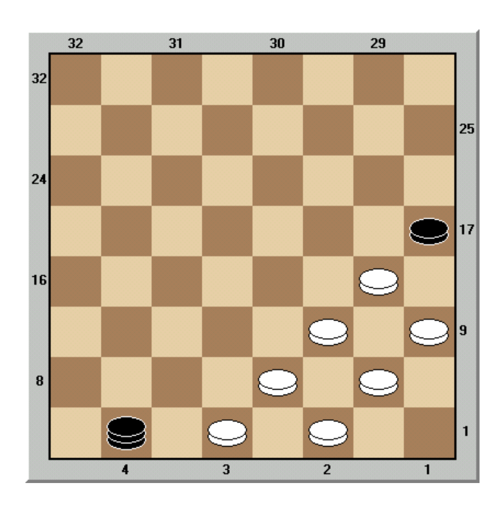
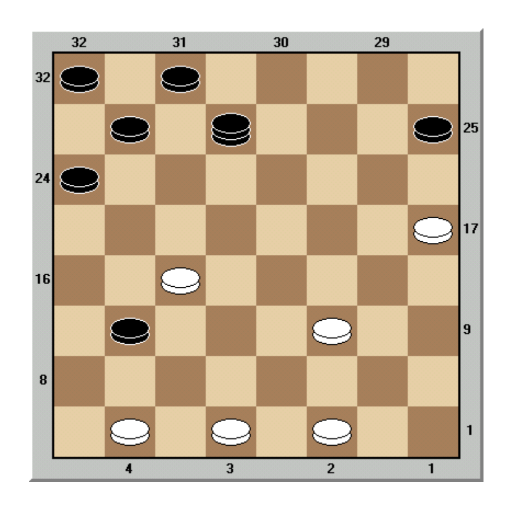


DIAGRAMA 101



TEMA: PROBLEMAS

Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 102

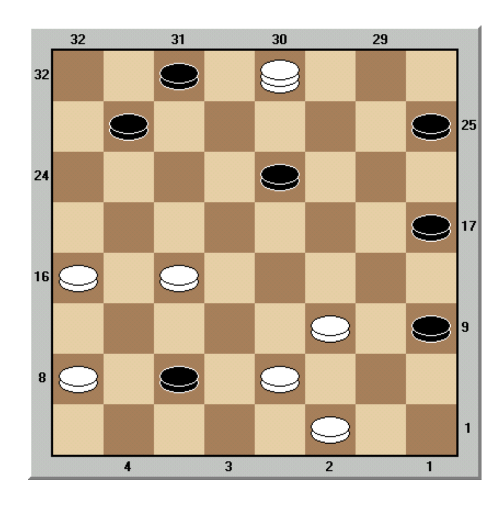
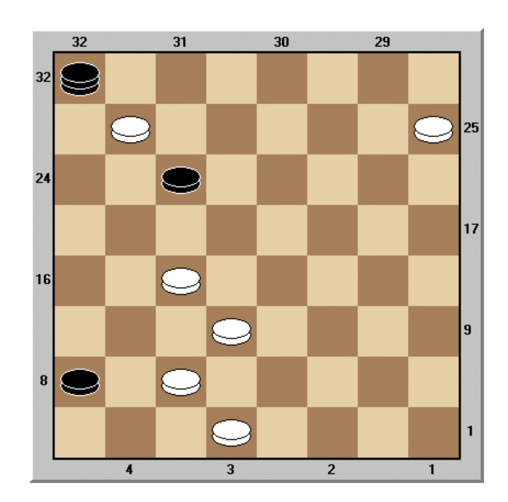


DIAGRAMA 103



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 104

(las negras juegan 30-26 y las blancas ganan)

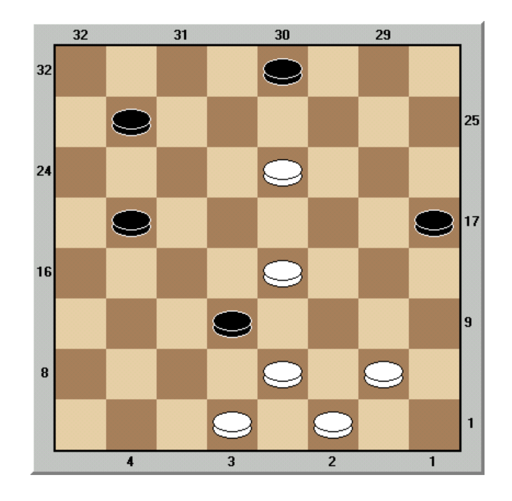
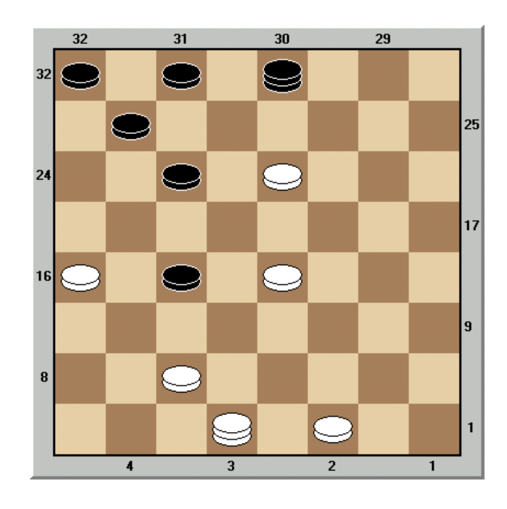


DIAGRAMA 105



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 106

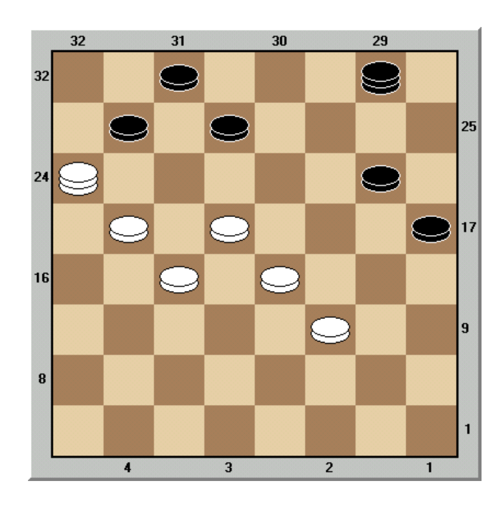
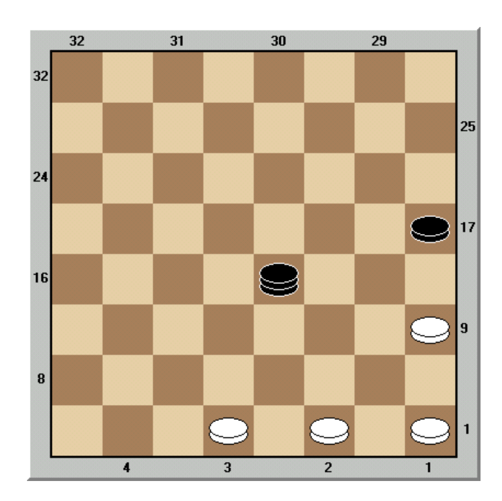


DIAGRAMA 107



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 108

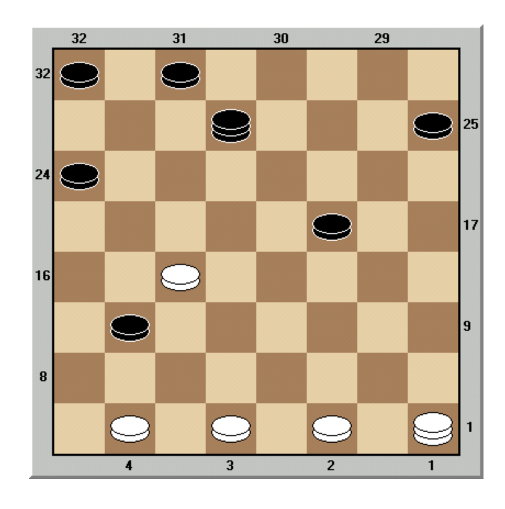
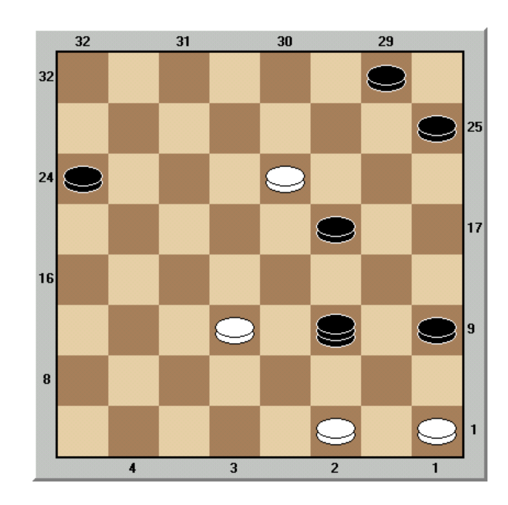


DIAGRAMA 109



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 110

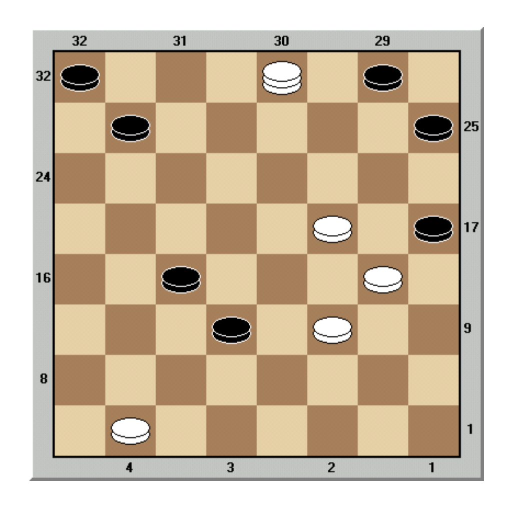
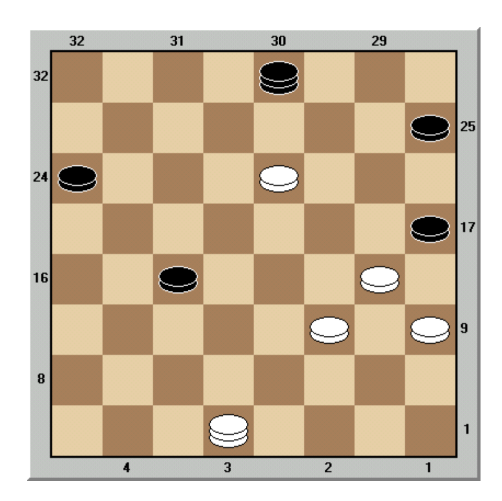


DIAGRAMA 111



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 112

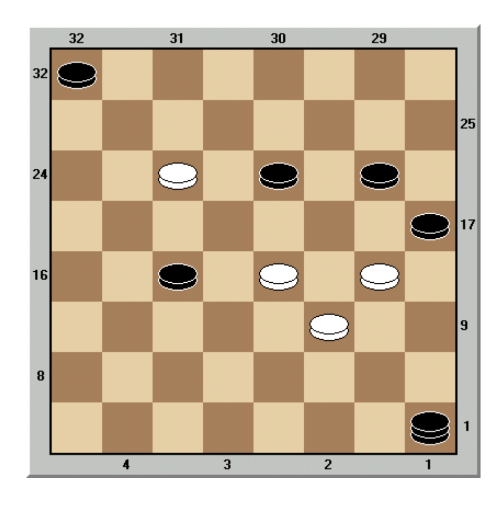
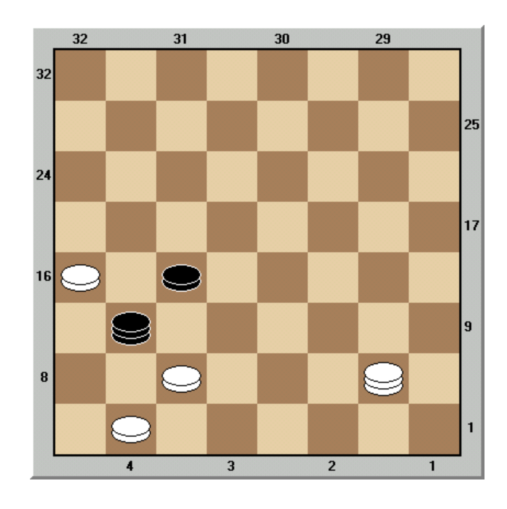


DIAGRAMA 113



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 114

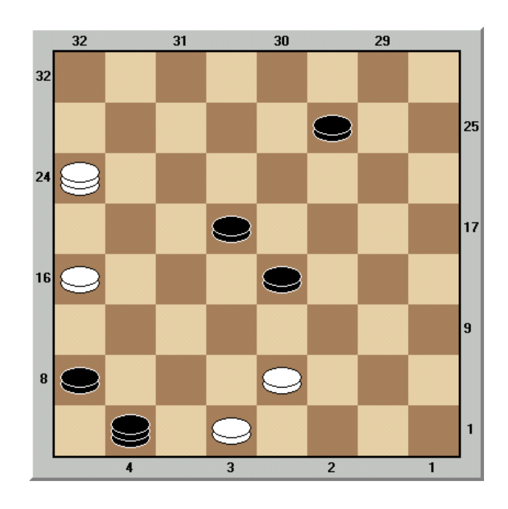
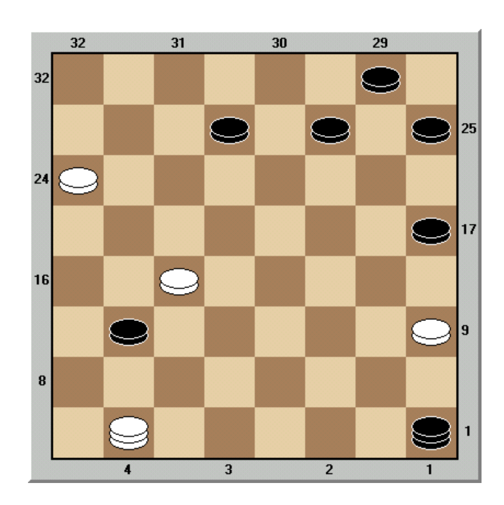


DIAGRAMA 115



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 116

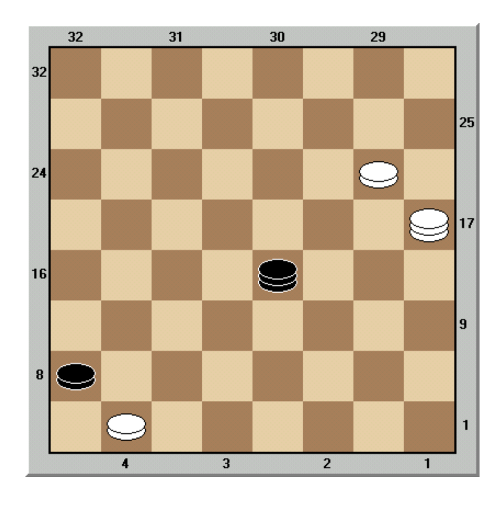
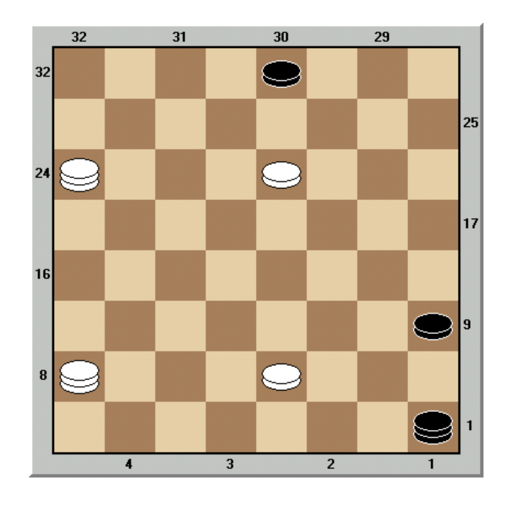


DIAGRAMA 117



Resuelva los problemas.

DIAGRAMA 118

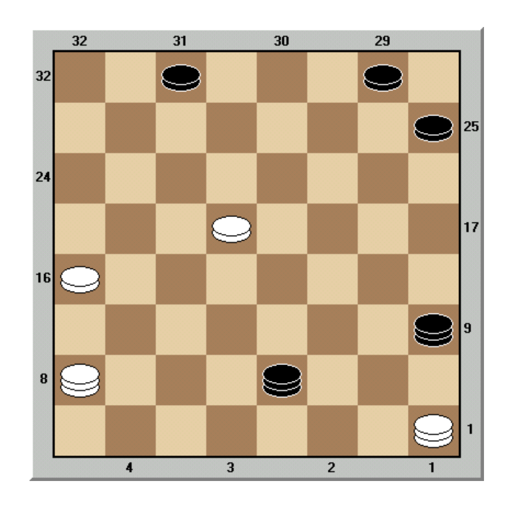
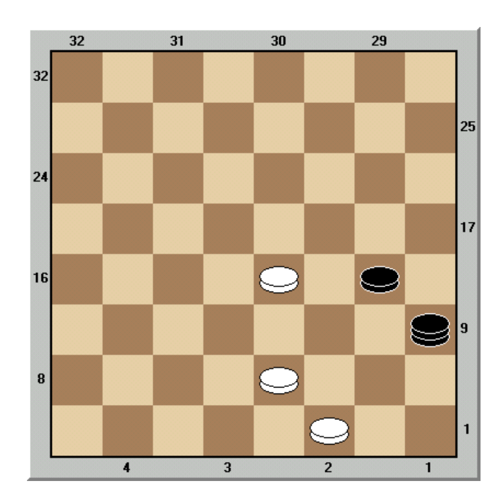


DIAGRAMA 119



2 SOLUCIONES DE LOS EJERCICIOS

Autor: Govert Westerveld - 25.1.1987
Solución diagrama 72
1.2-6 9x2 2. 10-14 19x10 3. 6x13 17x10 4. 7-12 2x15 5. 12x26 30x21 6. 3-6 10x3 7. 4-7 3x12 8. 8x31 GB

Autor: Govert Westerveld - 1986
Solución diagrama 73
1.8-12 17x3 2. 2-5 9x2 3. 12-16 3x19 4. 16x32 2x15 5. 32x2
Autor: Govert Westerveld - 19.4.1987

Solución diagrama 74
1.13-18 22x13 2. 3-7 29x22 3. 7-12 16x7 4. 1-5 9x2 5. 15-19 2x22 6. 19x26 17x10 7. 26-29 24x15 8. 29x31 GB

Autor: Govert Westerveld - 16.2.1987
Solución diagrama 75
1.11-15 12x3 2. 15x22 24x15 3. 10-14 3x26 4. 21x30 17x10 5. 18-22 27x18 6. 30x22 GB

Autor: Govert Westerveld - 1986
Solución diagrama 76
1.6-11 12x3 2. 5-9 13x6 3. 14-19 23x7 4. 16x30 17-13 5. 9x18 24-20 6. 30x16 GB

Autor: Govert Westerveld - 15.2.1987
Solución diagrama 77
1.17-21 26x17 2. 19-23 27x20 3. 2-5 9x2 4. 1-5 2x26 5. 5x30 17x10 6. 8-12 16x7 7. 30x17 GB

Autor: Govert Westerveld - 25.1.1987

Solución diagrama 78
1.1-5 10x1 2. 13-18 22x13 3. 3-6 29x22 4. 21-26 30x21 5. 7-11 14x7 6. 6-11 15x6 7. 25-29 24x15 8. 29x32 GB
¡¡Comiendo 8 peones de una vez!!

Autor: Govert Westerveld - 1986
Soluciόm diagrama 79
1. 19-23 16x7 2. 23-27 30x23 3. 1-5 9x2 4. 11-14 2x26 5. 14x30 13x6 6.30x14 GB

Autor: Govert Westerveld
Solución diagrama 80
1. 2-6 10x3 2. 19-23 3x26 3. 23x32 24x6 4. 32x2 GB

Autor: Govert Westerveld - 13.4.1987
Solución diagrama 81
1.17-21 25x18 2. 9-13 18x2 3. 4-7 2x20 4. 7x30 22x15 5. 30x20 24x15 6. 3-7 GB

Autor: Govert Westerveld Abril, 1987
Solución diagrama 82
1. 2-6 11x2 2. 21-26 30x21 3. 14-19 23x14 4. 16x30 17x10 5. 30x16 GB

Autor: Govert Westerveld - 1986
Solución diagrama 83
1. 4-7 11x4 2. 2-6 10x3 3. 24-28 16x7 4. 28-32 19x12 5. 22-27 30x23 6. 32x17 GB

Autor: Govert Westerveld - 14.2.1987
Solución diagrama 84
1.9-13 18x2 2. 11x27 2x11 3. 4-7 11x2 4. 8-12 15x8 5. 27-31 24x15 6. 31x25 GB

Autor: Govert Westerveld - 7.2.1987

Solución diagrama 85
1.4-7 12x3 2. 6-11 3x26 3. 11x27 30x16 4. 15x29 GB

Autor: Govert Westerveld - 24.1.1987
Solución diagrama 86
1.22-26 31x22 2. 11-14 18x4 3. 26-30 16x7 4. 30x18 GB

Autor: Govert Westerveld - 24.1.1987
Solución diagrama 87
1.13-17 22x13 2. 17-21 25x18 3. 11-14 18x4 4. 27-31 16x7 5. 31x8 GB

Autor: Govert Westerveld
Solución diagrama 88
1. 22-26 29x22 2. 9-13 18x2 3. 11x27 2x4 4. 27-31 25x18 5. 31x25 GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 89
1.9-13 17x10 2. 11-14 20x11 3. 1-5 10x1 4. 3-6 1x19 5. 6x29 GB

Autor: Govert Westerveld - 12.4.1987
Solución diagrama 90
1.3-7 12x2 2. 10-14 2x11 3. 7x30 GB

Autor: Govert Westerveld - 28.9.1986
Solución diagrama 91
1. 3-6 10x3 2. 8-12 13x10 3. 12-15 3x19 4. 14x32 10-6 5. 2x11 31-28 6. 32x26
29x22 7. 11-14 GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 92
1.10-13 17x10 2. 1-5 10x1 3. 3-6 1x28 4. 6x31 GB

Autor: Govert Westerveld - 7.2.1987

Solución diagrama 93
1.8-12 17x3 2. 11-15 20x11 3. 7x30 16x7 4. 30x17 GB

Autor: Govert Westerveld - 1987
Solución diagrama 94
1.15-20 23x7 2. 4x11 9x2 3. 11-18 2x26 4. 18x30 GB

Autor: Govert Westerveld - 1986
Solución diagrama 95
1.12-15 14x1 2. 15-19 23x14 3. 6-10 14x5 4. 8-12 28-23 5. 12-15 GB

Autor: Juan Timoneda, 1635
Solución diagrama 96
1. 10-14 18x11 2. 6x15 21x18 3. 9-13 18x9 4. 2-5 9x2 5. 12-16 2x20 6. 16x32 GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 97
1.22-26 31x22 2. 2-5 9x2 3. 10-13 2x15 4. 26-30 17x10 5. 30x8 GB

Autor: Govert Westerveld
Solución diagrama 98
1.10-13 9x2 2. 13x22 25x18. 3. 11-18 2x26 4. 18x30 GB

Autor: Govert Westerveld
Solución diagrama 99
1.14-19 11x4 2. 10-14 17x10 3. 19-22 26x19 4. 18x30 4x21 5. 30x3 GB

Autor: Juan Timoneda, 1635
Solución diagrama 100
1.13-18 4x25 2. 10-14 25x4 3. 6-11 4x1 4. 9-13 17x10 5. 2-5 10-6 6. 3x10 Prisión de Timoneda GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650

Solución diagrama 101
1.17-21 25x18 2. 10-13 18x9 3. 2-5 9x2 4. 4-7 2x20 5. 7x30 GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 102
1.2-5 9x2 2. 16-20 2x11 3. 10-13 17x10 4. 20-24 11x20 5. 30x27 31x22 6. 24x31 GB

Autor: Juan Timoneda, 1635
Solución diagrama 103
1.15-19 23x13 2. 11x18 32x4 3. 25-29 4x27 4. 3-7 21x4 5. 29-25 Bloqueo de Ruiz Montero GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 104 (las negras juegan)
1………. 30-26 2. 6x31 26x1 3.31-13 17x10 4. 2-5 GB

Autor: Timoneda, 1635
Solución diagrama 105
1.22-27 31x22 2. 14-19 23x14 3. 16-20 30x16 4. 3-17 16x3 5. 2-6 3x10 6. 17x4 GB

Autor: Juan Timoneda, 1635
Solución diagrama 106
1.10-13 17x10 2. 19-23 28x12 3. 20-23 27x20 4. 24x8 GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 107
1.1-5 14x1 2. 9-13 17x10 3. 2-5 10-6 4. 3x10 GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 108
1.1-14 18x11 2. 2-6 11x2 3. 4-7 2x20 4. 7x30 GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650

Solución diagrama 109
1.2-5 9x2 2. 1-5 2x26 3. 5x30 GB

Autor: Juan Timoneda, 1635
Solución diagrama 110
1.4-7 11x4 2. 10-14 17x10 3. 14-19 4x21 4. 30x31 GB

Autor: Juan Timoneda
Solución diagrama 111
1.22-26 30x21 2. 10-14 21x11 3. 13-18 11x21 4. 9-13 17x10 5. 3x12 GB

Autor: Govert Westerveld - 28.2.1987
Solución diagrama 112
1.14-19 1x14 2. 19x26 17x10 3. 26-30 14x28 4. 30x31 GB

Autor: Govert Westerveld - 1985
Solución diagrama 113
1.7-11 15x6 2. 4-7 12x3 3. 5-2

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 114
1.24-15 19x12 2. 6-11 14x7 3. 16-20 26-22 4. 20-23 22-19 5. 23-27 19-14 6. 27-30 14-10 7. 3-6 10x3 8. 30-17 GB

Autor: Antonio Mirón y del Castillo, 1635
Solución diagrama 115
1.24-28 1x32 2. 9-13 17x10 3. 15-19 32x14 4. 4x17 GB

Autor: Juan Timoneda, 1635
Solución diagrama 116
1.17-3 14x25 2. 3-7 25-29 3. 7-12 29-25 4. 12-29 25x14 5. 4-7 14x4 6. 29-25 Bloqueo de Ruiz Montero GB

Autor: Juan García Canalejas,
Solución diagrama 117
1.22-27 30x23 2. 9-19 23x4 3. 6-10 14x5 4. 24-2 GB

Autor: Juan García Canalejas, 1650
Solución diagrama 118
1.19-22 9x27 2. 1-28 31x24 3. 8-15 6x20 4. 17x30 GB

Solución diagrama 119
1.14-18 !

3 DAMAS INTERNACIONALES

REGLAMENTO OFICIAL DEL JUEGO DE DAMAS INTERNACIONAL F.M.J.D.

1. El juego y los jugadores

1.1. El juego de damas es un deporte mental que se practica entre dos personas.
1.2. Por definición, son jugadores las personas que se encuentran realizando este deporte.
1.3. El juego puede ser practicado tanto por aficionados, como por profesionales.

2. El material

2.1. El juego de damas internacional se juega en un tablero cuadrado, dividido en cien casillas iguales que alternan entre claras y oscuras.
2.2. Se juega en las casillas oscuras del tablero. Hay cincuenta casillas activas.
2.3. Las líneas oblicuas, formadas con las casillas oscuras, se denominan diagonales. La diagonal más larga, la cual une dos ángulos del tablero y contiene 50 casillas oscuras, se llama gran diagonal. Hay 17 diagonales.
2.4. El tablero se coloca entre los dos jugadores, de tal modo que nazca la gran diagonal a la izquierda de cada jugador. Así, para cada jugador, la primera casilla a su izquierda es una casilla oscura.
2.5. Cuando el tablero es colocado de dicha forma, pueden darse las siguientes denominaciones:
2.5.1. Bases: lados del tablero en frente de cada jugador, es decir, línea de dama.
2.5.2. Laterales: lados laterales del tablero, primera o última con una.
2.5.3. Filas: líneas horizontales con cinco casillas oscuras.
2.5.4. Columnas: líneas verticales con cinco casillas oscuras.

2.6. Por convención, las casillas oscuras son numeradas del 1 al 50; sin embargo, la numeración no está escrita en el tablero. Mirando al tablero de frente, esta tácita numeración va de izquierda a derecha, una línea después de otra; comenzando con la primera casilla de la fila superior, y terminando con la última casilla oscura de la fila inferior. Pueden hacerse las siguientes comprobaciones:

2.6.1. Las cinco casillas inferiores de las bases son numeradas del 1 al 5, y desde 46 hasta 50.

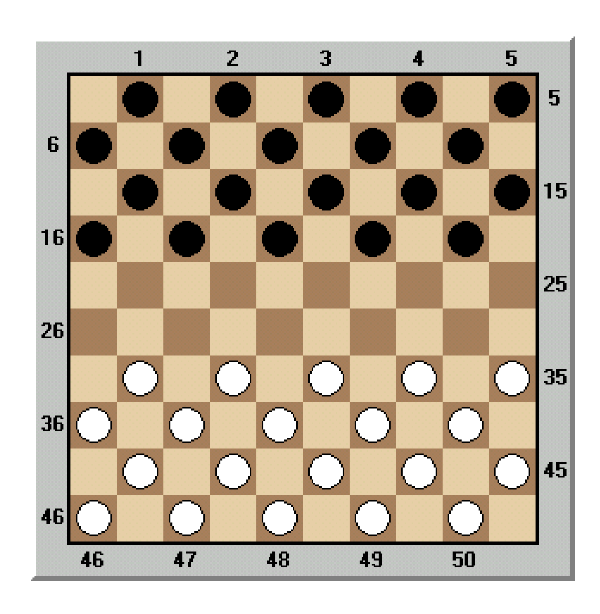
2.6.2. Las cinco casillas oscuras de los laterales son numeradas a la izquierda de la siguiente forma: 6, 16, 26, 36, 46; y a la derecha como: 5, 15, 25, 35, 45.

DIAGRAMA 120

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

2.6.3. Las casillas en los extremos de la gran diagonal son numeradas como 5 y 46, y se llaman casillas de ángulo del tablero.
2.7. El juego de damas internacional se juega con 20 peones negros o de color oscuro, y 20 peones blancos o de color claro.
2.8. Antes de empezar una partida, se colocan las 20 piezas negras en las casillas numeradas del 1 al 20, y las 20 piezas blancas en las casillas que van desde 31 hasta 50; las casillas numeradas desde 21 hasta 30 deben estar desocupadas y vacías.

DIAGRAMA 121



3. Movimiento de las piezas.
3.1. Las piezas pueden ser de peón o de dama.
3.2. Según sean de peón o de dama, las piezas tienen distintos modos de movimiento y de captura.
3.3. Se llama 'lance' al movimiento de una pieza desde una casilla del tablero hasta otra. El primer lance siempre es ejecutado por el jugador que conduce a los blancos. Cada adversario, con sus propias piezas, juega un lance por turno.

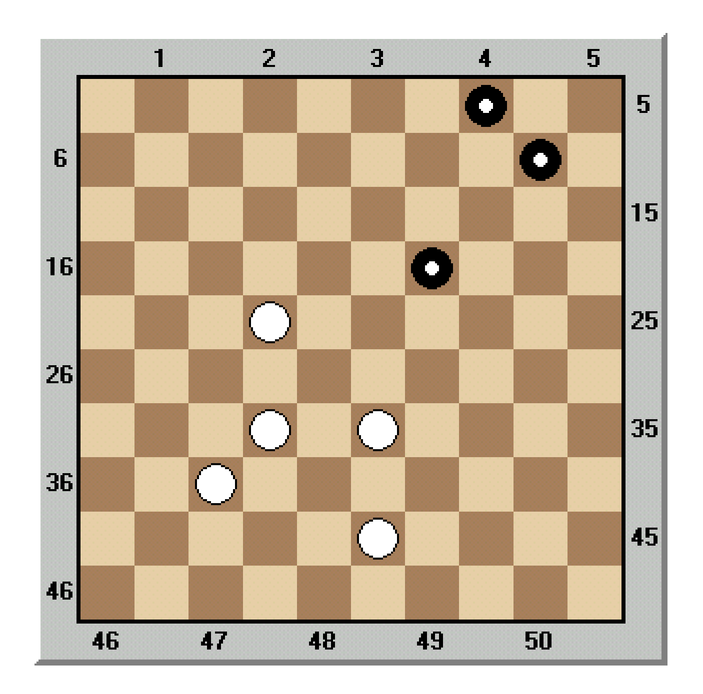
3.4. Por obligación, un peón se traslada hacia adelante en diagonal, desde una casilla hasta otra casilla libre de la línea siguiente.
3.5. Una dama es un peón coronado con otro del mismo color, porque alcanzó la línea de base contraria al pararse sobre ella.
3.6. El adversario debe materializar dicha promoción.
3.7. Un peón que llegó a ser dama guarda esta atribución, pero no puede moverse sin su corona.
3.8. Antes de moverse, la dama debe esperar que el adversario juegue una vez.
3.9. La dama se mueve para atrás y para adelante en las casillas libres, sucesivas a la diagonal en la que se encuentra; así, la dama puede ponerse a una casilla libre que esté alejada.
3.10. El movimiento de una pieza es considerado como terminado cuando el jugador suelta la pieza después del movimiento.
3.11. Si, teniendo el lance, un jugador toca una de sus propias piezas, esta debe ser jugada por obligación (si es jugable).
3.12. Mientras una pieza tocada no se suelte durante un movimiento, es permitido ponerla en otra casilla (si hay otra).
3.13. Un jugador que tenga el lance puede poner bien una o varias piezas de su juego si quiere, para ello debe notificarle antes a su adversario.
3.14. No hay consecuencia directa si un jugador sin el lance toca o poner bien una o varias piezas, sean estas suyas o contrarias; sin embargo, esta acción es considerada como una incorrección.

4. La captura o toma.

4.1. La captura de las piezas contrarias es obligatoria, y se efectúa ya sea hacia adelante o hacia atrás. Un solo lance cuenta como una captura completa. La captura de piezas propias está prohibida.
4.2. Si se encuentra un peón en frente de un peón contrario, siguiendo la diagonal, y por detrás del peón contrario hay una casilla libre, el peón tiene la obligación de saltar por encima de dicha pieza y ocupar la casilla libre; la pieza contraria es entonces retirada del tablero. Esta operación completa se denomina ‘captura con un peón’.

4.3. Cuando se encuentra una dama, en la misma diagonal, en frente o lejos de una pieza contraria, detrás de la cual hay una o varias casillas libres, la dama deberá saltar por encima de esta pieza, y ocupará una casilla libre a escoger; dicha pieza es entonces retirada del tablero. Esta operación completa se denomina ‘captura con una dama’.
4.4. Una captura ha de ser indicada claramente y la operación debe hacerse con orden. La falta de indicación clara de la captura equivale a una incorrección que puede ser rectificada si el adversario lo pide. La captura es considerada como terminada tan pronto se retira la pieza contraria del tablero.
4.5. Si, durante una captura con un peón, este se encuentra de nuevo (siguiendo la diagonal) en frente de una pieza contraria por detrás de la cual esté una casilla libre, el peón deberá saltar por encima de esta segunda pieza, aún de una tercera, y así sucesivamente hasta ocupar la casilla libre que se encuentre detrás de la última pieza capturada. Las piezas contrarias capturadas serán retiradas del tablero en orden ascendente o descendente de la captura. Esta operación completa se denomina ‘salto con un peón’. La captura desordenada de las piezas equivale a una incorrección y puede ser rectificada si el adversario lo pide.
4.6. Si, durante una captura con una dama, esta se encuentra nuevamente en frente (siguiendo la misma diagonal) de una pieza contraria por detrás de la cual esté una o varias casillas libres, la dama deberá saltar por encima de esta segunda pieza, aún de una tercera, y así sucesivamente hasta ocupar una casilla libre a elección, que esté detrás y en la misma diagonal de la última pieza capturada. Las piezas contrarias capturadas serán retiradas del tablero en orden ascendente o descendente de la captura. Esta operación completa se denomina ‘salto con una dama’.
4.7. Durante un salto, está prohibido pasar por encima de piezas propias.
4.8. Durante un salto, está permitido pasar varias veces por una misma casilla libre, pero está prohibido pasar más de una vez por encima de una misma pieza contraria.

DIAGRAMA 122



4.9. Un salto ha de ser indicado claramente, una pieza después de otra, poniendo en la casilla de salto la pieza que está recogiendo, sin soltarla durante su pasaje y soltándola en la última casilla. La falta de indicación clara del salto equivale a una incorrección, que puede ser rectificada si el adversario lo pide.

4.10. Un movimiento de pieza durante un salto es considerado como terminado cuando el jugador suelta la pieza, ya sea durante o al terminar el movimiento.

4.11. Las piezas capturadas no pueden ser retiradas del tablero antes de finalizar el salto. La recogida de las piezas comidas se hará inmediatamente al terminar el movimiento, con orden y sin pararse. El orden puede ser ascendente o descendente; la recogida con desorden equivale a una incorrección que puede ser rectificada si lo pide el adversario.

4.12. La recogida de las piezas capturadas es considerada como terminada cuando el jugador ha comido la última pieza, o si paró mientras ejecutaba la operación.
4.13. Es obligatoria y prioritaria la captura de la mayoría de las piezas; esta imposición no confiere ninguna prioridad ni obligación a la dama, la cual cuenta como una pieza, ni más ni menos que un peón.
4.14. Cuando el total de las piezas a comer es igual para dos o más posibilidades de captura o de salto, el jugador es libre de escoger una de estas posibilidades, ya sea con un peón o con una dama.
4.15. En conformidad con el artículo 3.5, un peón que solo pasa por una casilla de la línea de base contraria, queda como peón al terminar el salto.

5. Las irregularidades.
5.1. Si durante una partida alguien se da cuenta que el tablero no está bien puesto (en conformidad con el artículo 2.4), la partida será anulada y se iniciará de nuevo el juego.
5.2. Las disposiciones del artículo 2.8 serán verificadas antes del principio de la partida. Cualquier anomalía observada en el transcurso de la partida depende de la aplicación del artículo 5.4.
5.3. Es inactiva toda pieza que se encuentra en una casilla inactiva; eventualmente podrá ser utilizada, pero según la disposición del artículo 5.4, que se detalla a continuación.
5.4. Solo el adversario decide si una irregularidad debe ser rectificada o mantenida en los casos cuando el jugador comete una de las siguientes irregularidades:
5.4.1. jugar dos veces seguidas;
5.4.2. movimiento irregular del peón;
5.4.3. movimiento irregular de la dama;
5.4.4. tocar una pieza propia y luego mover otra;
5.4.5. jugar una pieza del adversario;
5.4.6. jugar una pieza, siendo posible comer;
5.4.7. comer, sin motivo, de piezas del adversario o propias;
5.4.8. captura o salto, con una pieza, de más o menos piezas que las que se deben comer;

5.4.9. parada durante la ejecución de un salto (pieza soltada; ver también 4.11)
5.4.10. recogida irregular de una pieza durante un salto no terminado todavía;
5.4.11. recogida, después de un salto, de menos piezas que las que debían ser comidas;
5.4.12. recogida, después de un salto, de piezas que no debían ser comidas;
5.4.13. anular un lance ya jugado, poniendo la pieza en su sitio inicial;
5.4.14. parada, durante un salto, de la captura de piezas;
5.4.15 captura, después de una toma o de un salto, de una o de varias piezas propias.

5.5. Cuando un jugador se niega a someterse al reglamento, su adversario tiene derecho a obligarlo a que lo haga.

5.6. Un lance jugado por el adversario de un jugador que haya cometido una irregularidad, o que se niega someterse al reglamento oficial del juego, equivale a la aceptación de la situación; por lo que ya no le será posible obtener una rectificación.

5.7. No es admitida una rectificación parcial de una irregularidad o de una negativa.

5.8. Si accidentalmente hay modificación o eliminación de la posición, esta situación, constatada en el mismo momento, no puede ser considerada como una irregularidad.

6. El fin de una partida con igualdad o empate.

6.1. La partida culmina con un empate cuando se presenta la misma posición, por tercera vez, teniendo el lance el mismo jugador.

6.2. Si durante 15 lances solo hay movimiento de damas, sin movimiento de peón y sin ninguna captura, la partida finaliza como empatada.

6.3. Si solo quedan tres damas, o tres damas y un peón, contra una sola dama, la partida es considerada como empatada cuando los dos jugadores realizan como máximo 10 lances cada uno.

6.4. Los finales de partida donde hay dos damas, una dama y un peón, o una dama contra una sola dama, dan como resultado un

empate cuando los dos jugadores realizan como máximo 5 lances cada uno.

7. El resultado.

7.1. Hay dos tipos de resultado al final de una partida:

7.1.1. victoria para uno de los adversarios y, por consiguiente, derrota para el otro;

7.1.2. empate, cuando los adversarios no pudieron desempatar.

7.2. Un jugador obtiene la victoria cuando su adversario:

7.2.1. abandona la partida, con o sin mutuo acuerdo;

7.2.2. teniendo el lance, se encuentra sin poder jugar;

7.2.3. no tiene más piezas;

7.2.4. se niega a someterse a una disposición del reglamento;

7.3. La igualdad, o empate, es obtenida por cada uno de los adversarios cuando:

7.3.1. la declaran en mutuo acuerdo.

7.3.2. se aplican las disposiciones del reglamento para el empate.

7.3.3. ningún jugador logra ganar.

8. La notación.

8.1. Siendo tácitamente numeradas desde 1 hasta 50 las casillas activas (en conformidad con el artículo 2.6), es posible anotar el movimiento de las piezas, un lance después del otro, tanto para los blancos como para los negros, y así transcribir una partida entera.

8.2. En la transcripción, los movimientos deben expresarse como sigue:

8.2.1. número de la casilla de salida, seguida del número de la casilla de llegada.

8.2.2. si es un movimiento simple, estos dos números son separados con un guion (-).

8.2.3. si es un movimiento con captura o salto, estos dos números son separados con una cruz (x).

9. Los signos convencionales.

9.1. Para poder expresarse claramente, son utilizados los siguientes signos:

9.1.1. para indicar un movimiento simple: -
9.1.2. para indicar una captura: x
9.1.3. para indicar un lance bien jugado o fuerte: !
9.1.4. para indicar un lance muy bien jugado o muy fuerte: !!
9.1.5. para indicar un lance flojo o mal jugado: ?
9.1.6. para indicar un lance muy flojo o muy mal jugado: ??
9.1.7. para indicar un lance que, pareciendo flojo, se revela fuerte: ?!
9.1.8. para indicar un lance que, pareciendo fuerte, se revela flojo: !?
9.1.9. lance forzoso, todo movimiento que culmine con la derrota: *
9.1.10. para indicar la victoria: +
9.1.11. para indicar un empate: =
9.1.12. para indicar el número de peones ganados después del último lance de una fase de juego: +1, +2, etc...
9.1.13. para indicar el número de peones perdidos: -1, -2, etc...
9.1.14. el signo "a.l.", *ad libitum*, indica un lance o una captura a escoger que tiene las mismas consecuencias.

10. El control del tiempo.

10.1. Durante una partida, se puede convenir que cada jugador sea obligado a realizar cierto número de lances dentro de un tiempo limitado.

10.2. En este caso, los jugadores son obligados a:
10.2.1. usar un reloj de competición;
10.2.2. anotar, cada uno, un lance después del otro; durante el desarrollo completo de la partida.

10.3. Puede ser convenido que, para una partida, cada jugador disponga de un tiempo limitado para jugar esta partida hasta la fin.

10.4. En este caso, es obligatorio usar un reloj de competición, sin que sea requerida la anotación.

10.5. La descripción y las reglas para el uso del reloj se tratan en el "Reglamento en el transcurso de la competición".

11. Variación de partidas.

11.1. Pueden encontrarse ciertas variaciones en la manera de jugar una partida de damas. Estas son:

11.1.1. partida normal, en un tablero, entre dos jugadores; uno en frente del otro.

11.1.2. partida normal, en un tablero, entre un jugador que se enfrenta simultáneamente a cierto número de jugadores.

11.1.3. partida jugada por correspondencia entre dos jugadores, los cuales se transmiten, alternativamente, los lances jugados.

11.1.4. partida entre un jugador que juega a ciegas, usando o no la notación, y un jugador que dispone de un tablero.

11.1.5. partida entre un jugador que juega a ciegas, usando o no la notación, y varios jugadores que disponen cada uno de un tablero.

11.1.6. partida jugada con un jugador ciego (o entre jugadores ciegos), que dispone de un tablero con piezas de relieve.

11.1.7. partida normal, en un tablero, entre dos jugadores de fuerza desigual, empezando el más fuerte con un hándicap de una o varias piezas menos.

11.2. Para cada una de estas variaciones, con excepción de la que está citada en el artículo 11.2.1, hay que referirse a un complemento de disposiciones reglamentarias.

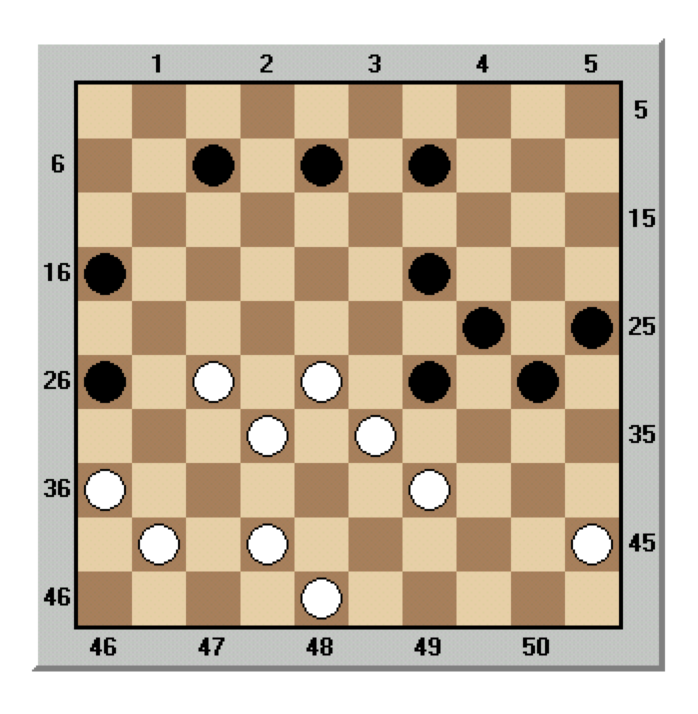
11.3. Con respecto a las variaciones que están citadas en los artículos que van desde el 11.3.1 hasta 11.1.5, e1 tablero está colocado tácitamente entre los jugadores.

4 COMPOSICIONES 100 CASILLAS

TEMA: PROBLEMAS

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 123

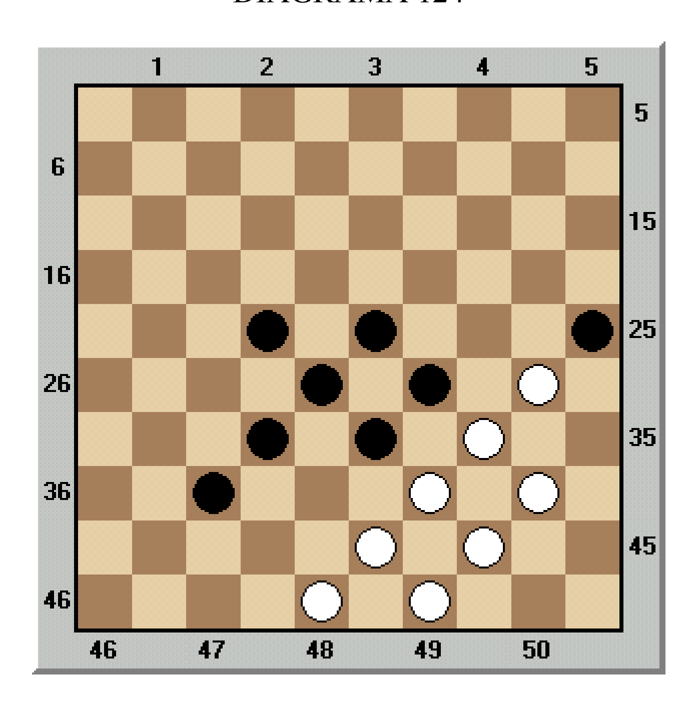


Autor: Isidore Weiss (Francia)
Solución:

1.39-34 29x47 2.36-31 26x46 3.27-21 16x38 4.48-42 46x40 5.42x33 47x29 6.45x1 30-35 7.1-7 25-30 8.7-12 24-29 9.12x25 35-40 10.25-39 40-45 11.39-50

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 124

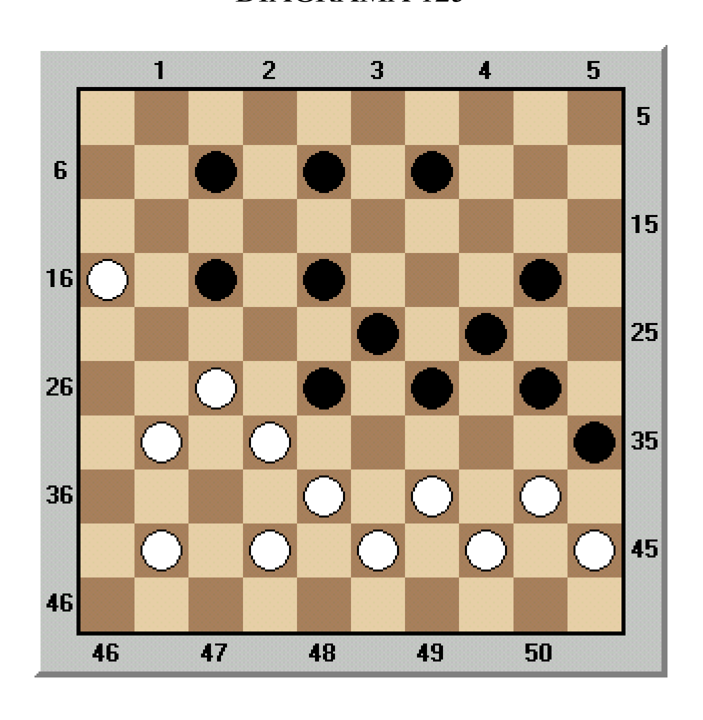


Autor: Desconocido
Solución:

1.48-42 37x48 2.40-35 29x40 3.39-34 48x50 4.35x44 50x39 5.34x43 25x34 6.43-39 34x43 7.49x38

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 125



Autor: Andreas Kuijken (Suiza)
Solución:

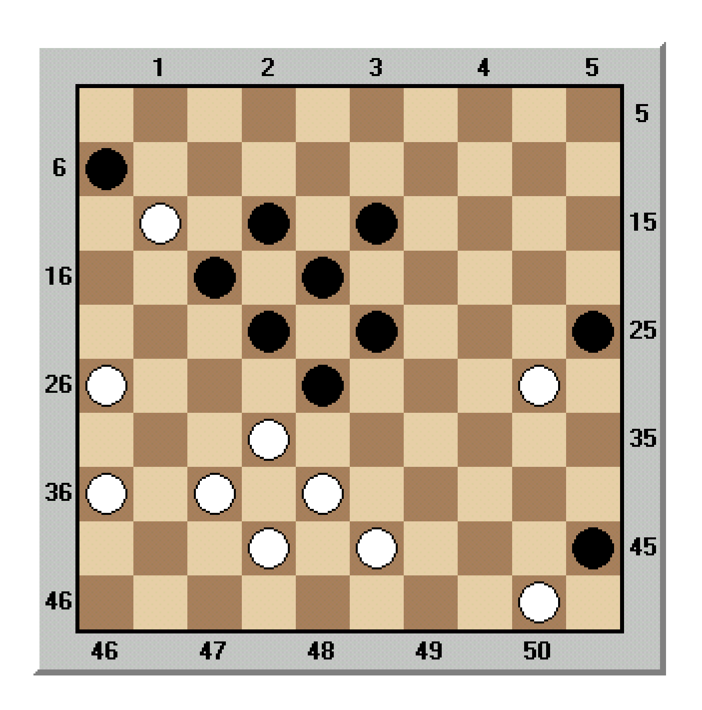
1.27-22 18x47 2.16-11 28x48 3.11x4 47x33 4.39x19 48x50 5.4-27 24x13A 6.27x21 35x44 7.21-49

A. [5...35x44 6.27-49 24x13 7.49x6]

TEMA: PROBLEMAS

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 126



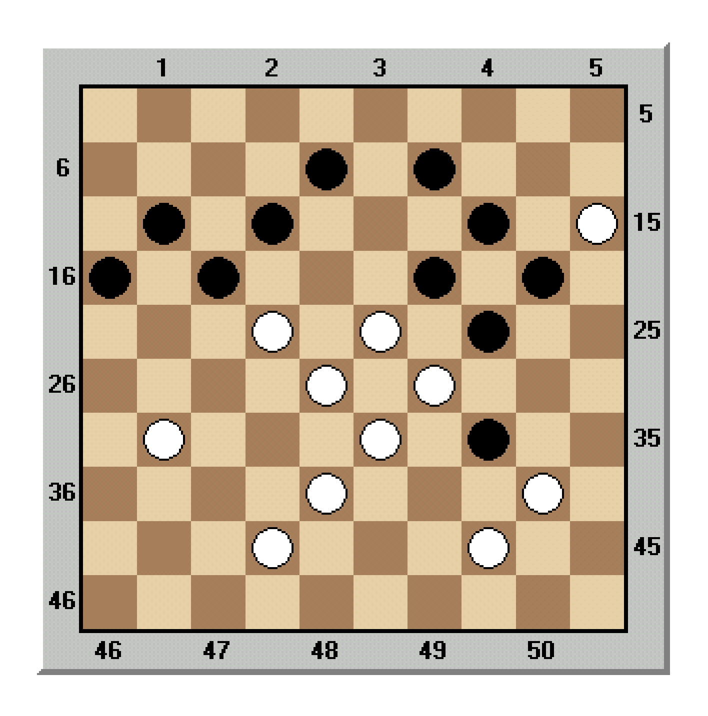
Autor: G.L. Gortmans
Solución:

1.38-33 28x48 2.50-44 25x34 3.44-39 34x43 4.42-38 48x31 5.36x27 22x31 6.11x22 18x27 7.32x21 43x32 8.26x17 6-11 9.17x6 45-50 10.21-17 50x11 11.6x17

TEMA: PROBLEMAS

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 127



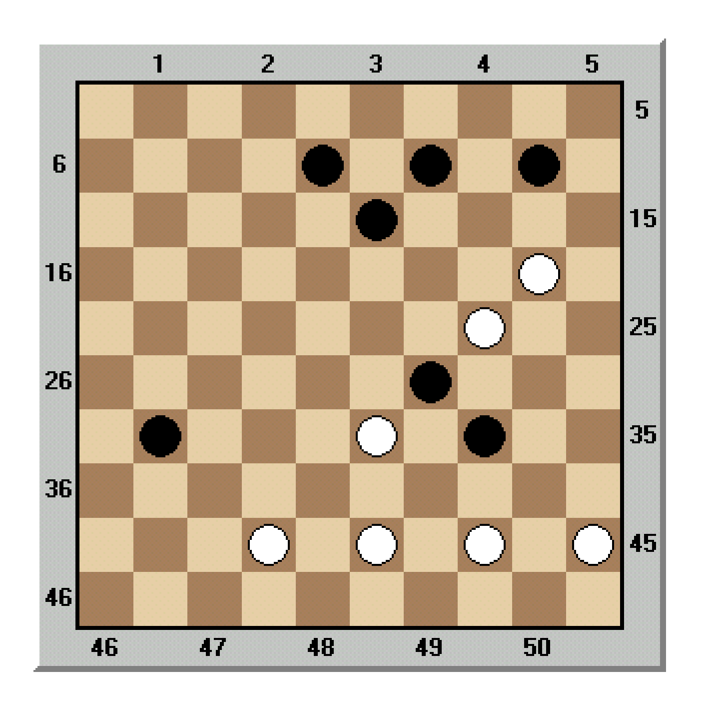
Autor: Boreiko (Ucrania)
Solución:

1.31-26 34x45 2.23-18 12x43 3.26-21 17x50 4.42-38 24x42 5.15x4 16x27 6.4x6

TEMA: PROBLEMAS

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 128



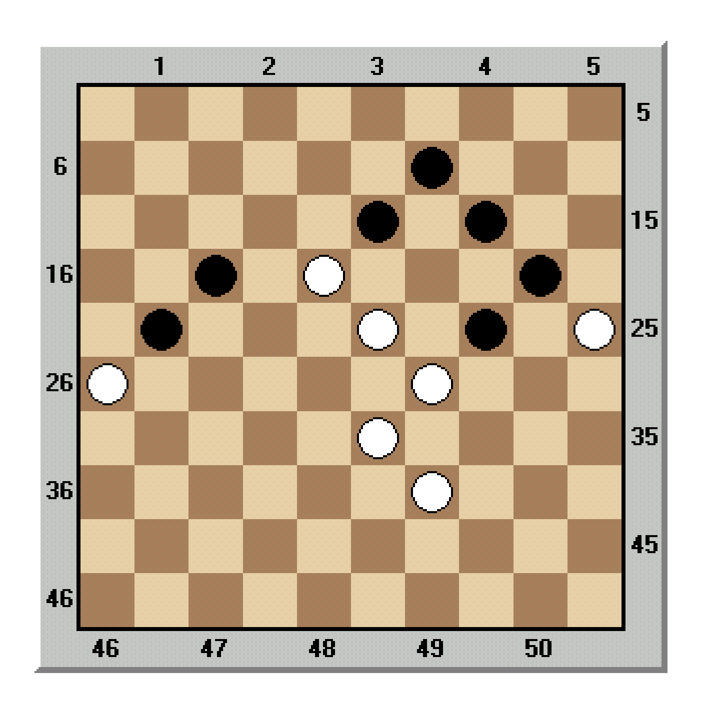
Autor: E. Zubow (Rusia)
Solución:

1.24-19 29x40 2.20-15 13x24 3.15x2 31-37 4.2x43 37x39 5.45x43

TEMA: PROBLEMAS

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 129



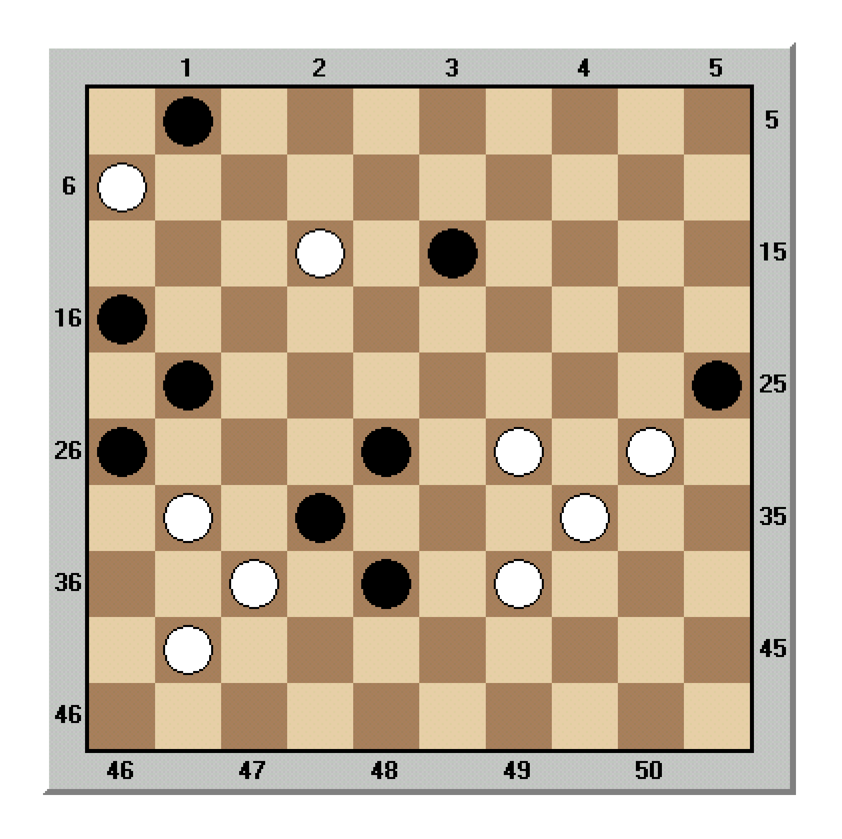
Autor: A. van der Stoep (Holanda)
Solución:

1.23-19 14x43 2.25x3 13x22 3.33-29 24x33 4.3-12 17x8
5.26x48 8-12 6.48-42 12-18 7.42-38 18-23 8.38-33 23-28
9.33x22

TEMA: PROBLEMAS

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 130



Autor: Tsveto (Israel)
Solución:

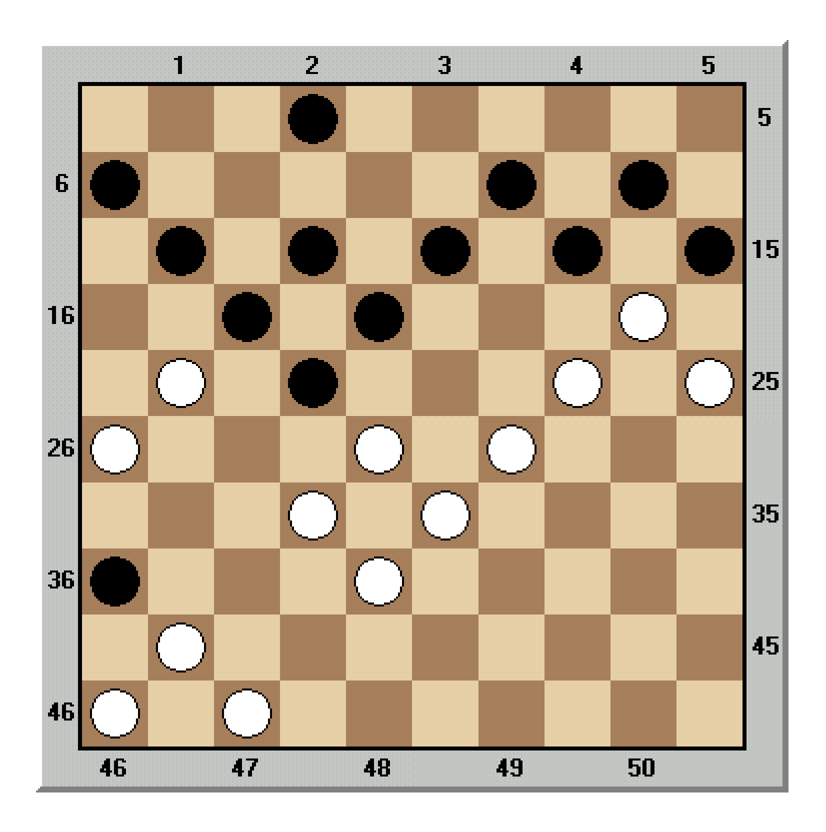
1.12-7 1x12 2.39-33 28x39 3.34x43 25x23 4.37x17 26x46 5.43x32 46x11 6.6x26

5 COMBINACIONES 100 CASILLAS

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 131



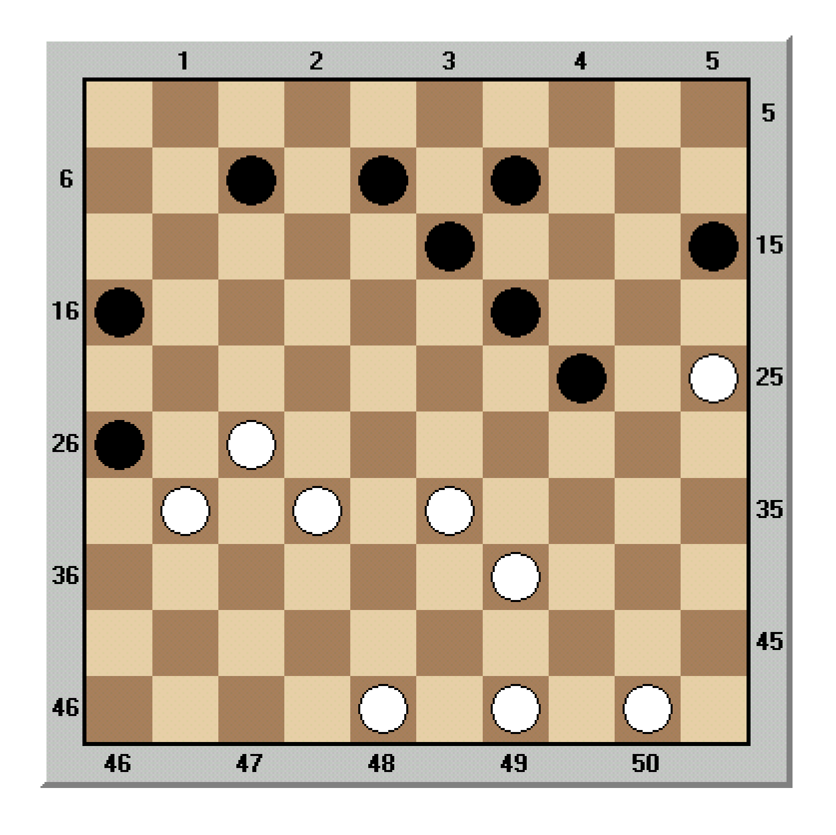
Autor: D.H. Mollekamp
Solución:

1.41-37 22-27 2.37-31 27x16 3.24-19 14x34 4.32-27 15x24 5.47-41 36x47 6.46-41 47x36 7.26-21 17x37 8.38-32 36x22 9.28x39 37x28 10.33x15

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 132



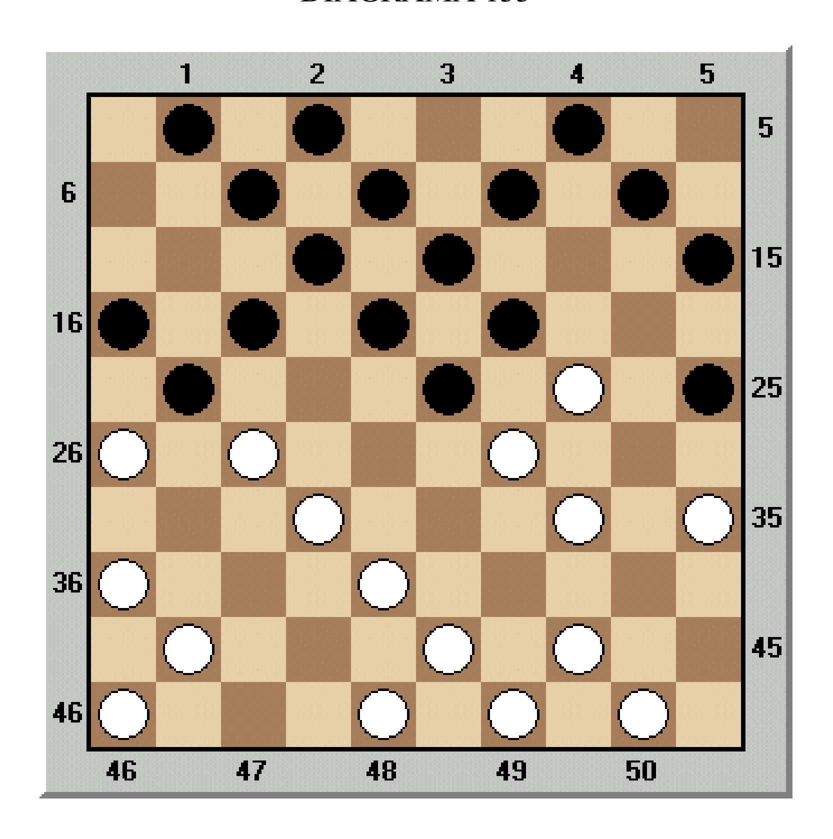
Autor: T. Goedemoed
Solución:

1.27-21 16x29 2.49-43 26x37 3.48-42 37x48 4.39-34 48x30 5.25x1 13-18 6.1x20 15x24 7.50-44 24-30 8.44-39 30-35 9.39-34

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 133



Autor: Martin van Dijk

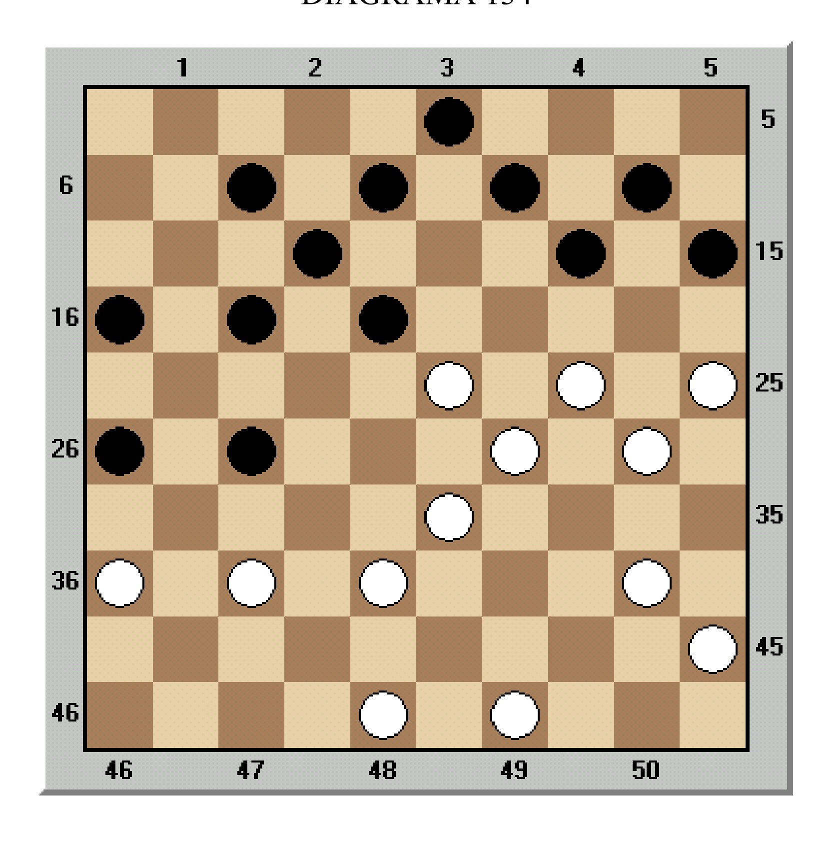
Solución:

1.41-37 19x39 2.44x33 23x34 3.27-22 17x39 4.26x17 12x21
5.38-33 39x28 6.32x5

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 134



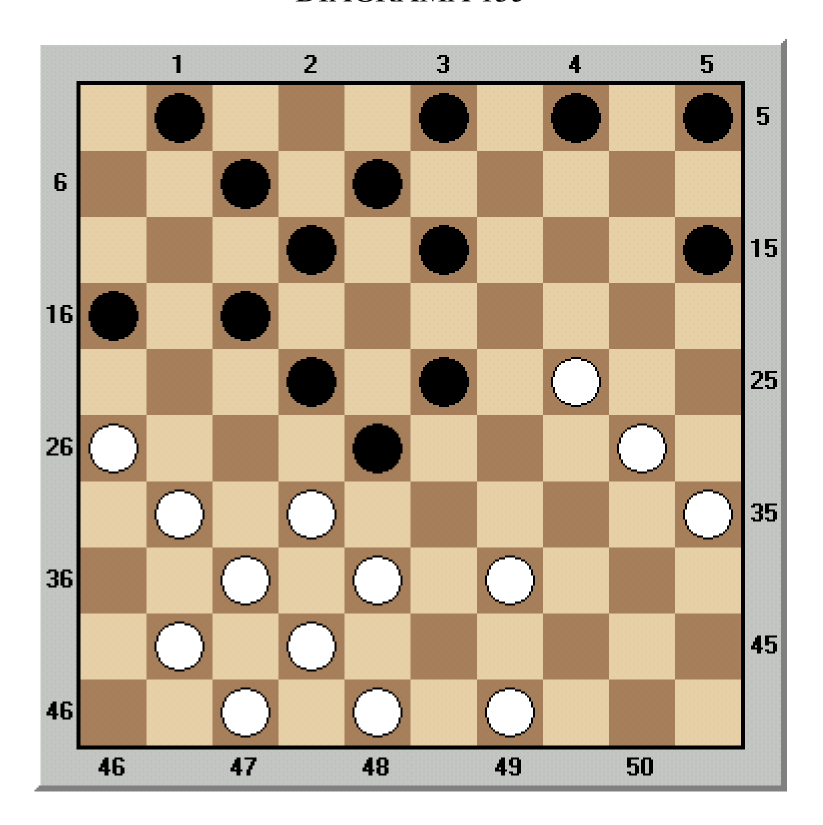
Autor: Maikel Palmans
Solución:

1.37-31 26x37 2.48-42 37x48 3.38-32 27x38 4.33x42 48x19 5.24x4

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 135



Autor: Anton Schotanus

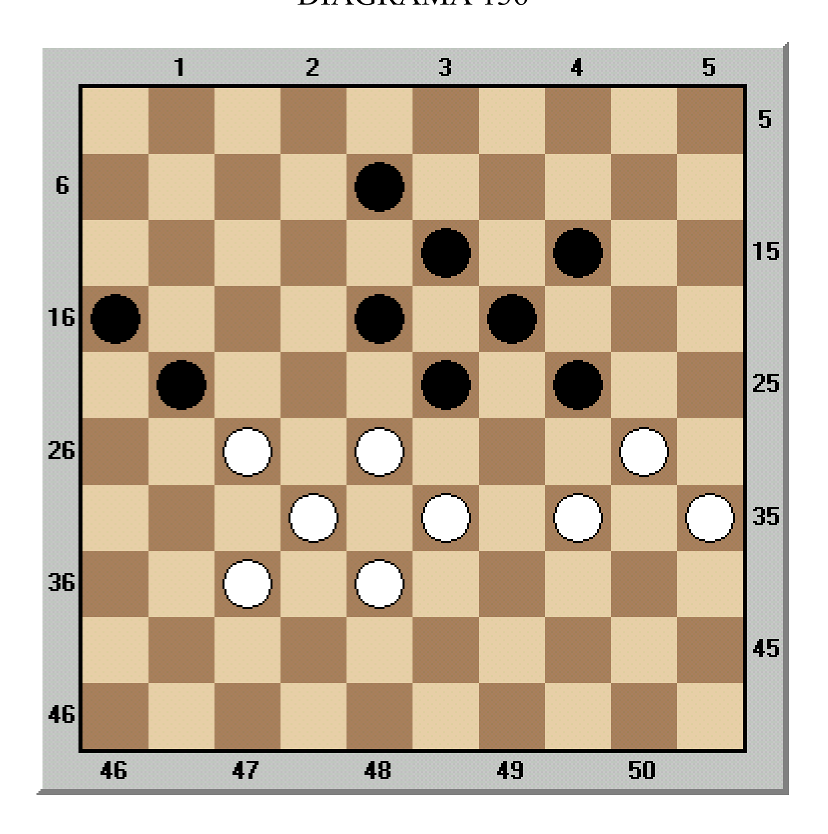
Solución:

1.31-27 22x31 2.39-33 28x39 3.38-33 39x28 4.26-21 16x38
5.42x2 31x42 6.47x38

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 136



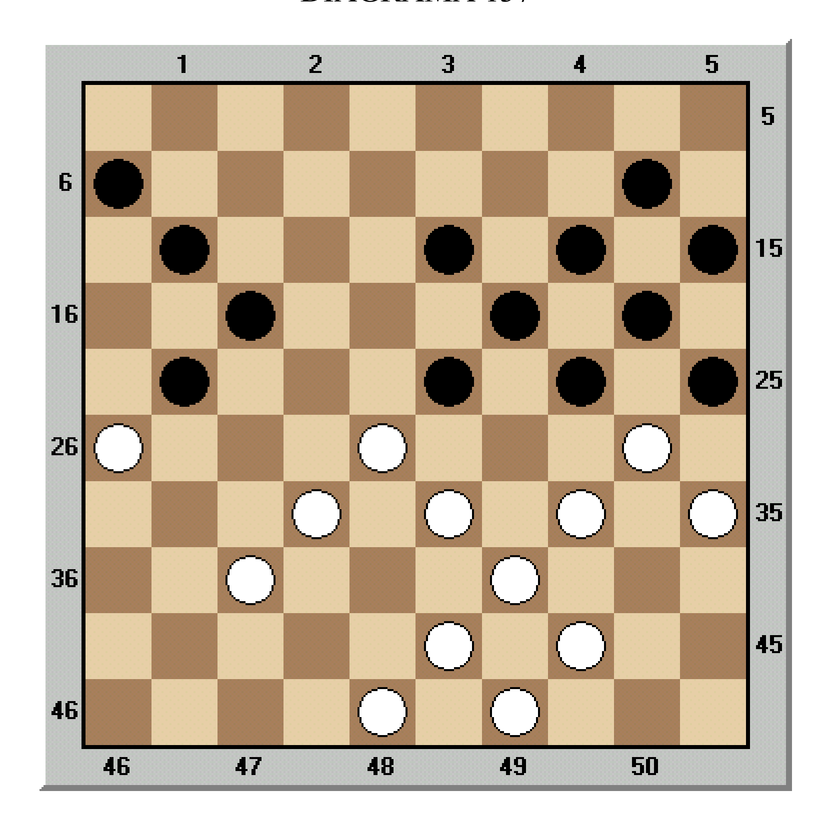
Autor: Laurent Nicault
Solución:

1.34-29 23x25 2.28-23 19x39 3.38-33 39x28 4.32x3 21x41 5.3x4

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 137

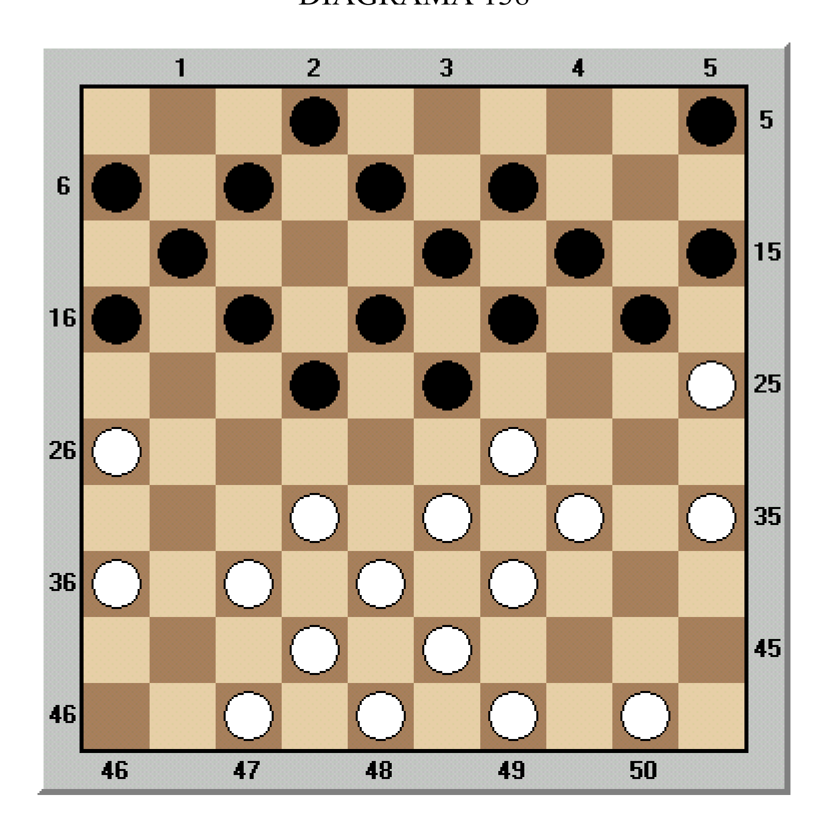


Autor: Raman
Solución:

1.28-22 17x28 2.26x17 11x22 3.33-29 24x33 4.30-24 20x40 5.35-30 25x34 6.44x35 33x44 7.49x20 15x24 8.32x5

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 138



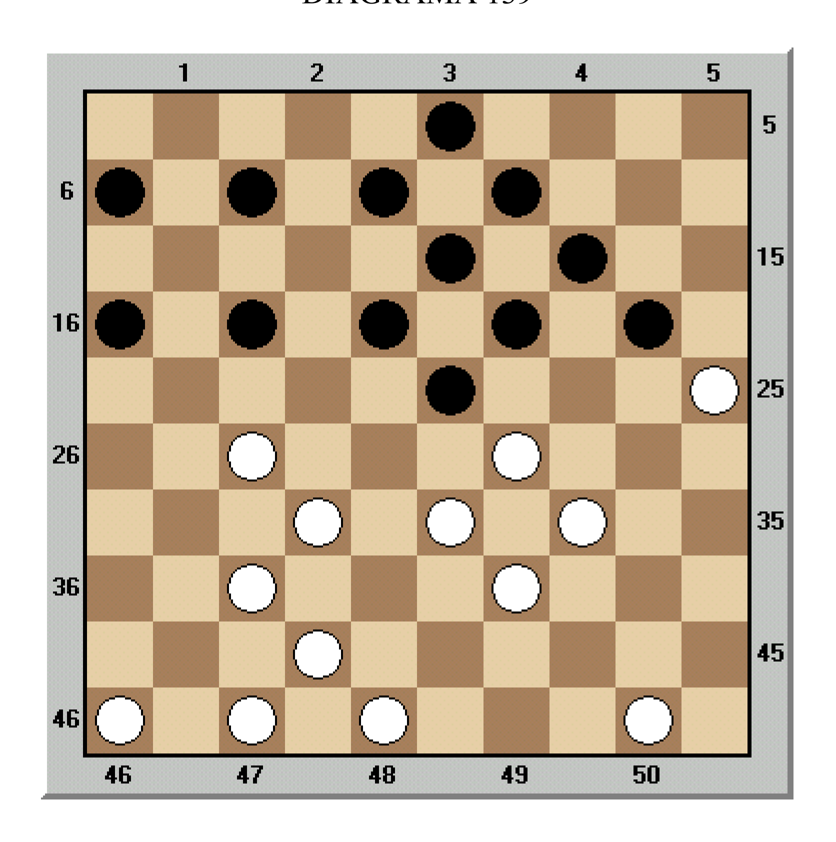
Autor: Piet de Haas
Solución:

1.26-21 17x26 2.37-31 26x28 3.34-30 23x34 4.30-24 19x30 5.35x24 20x29 6.39x30 28x39 7.43x3

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 139



Autor: Govert Westerveld

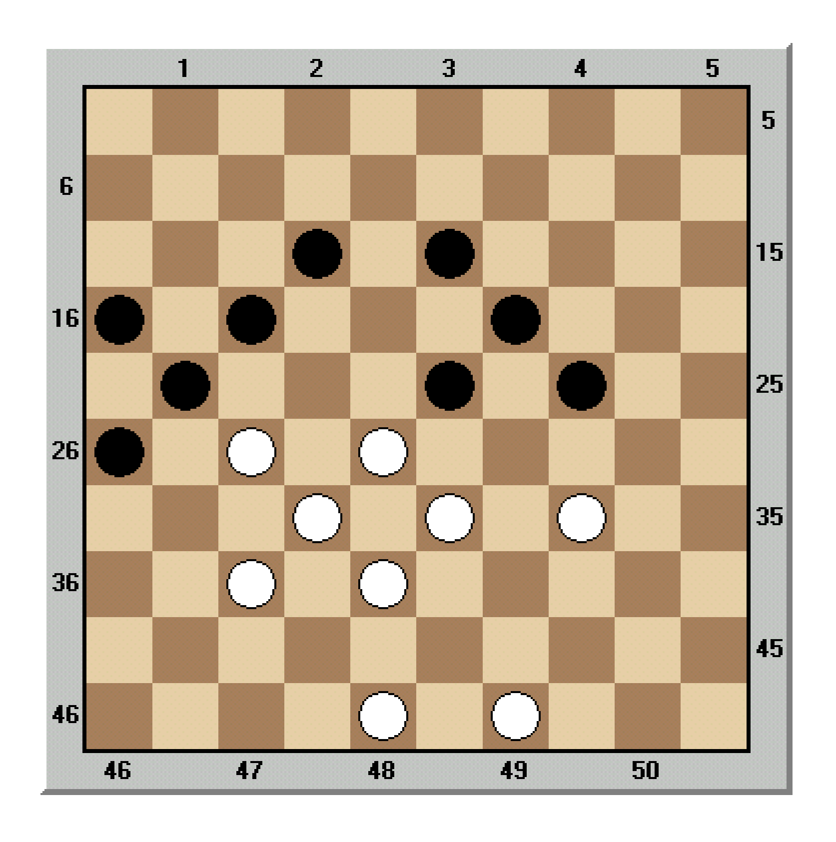
Solución:

1.27-21 16x38 2.34-30 23x43 3.48x39 38x29 4.30-24 19x30 5.25x1

TEMA: COMBINACIONES

Resuelva la composición.

DIAGRAMA 140



Nombre: Golpe de Raphael
Solución:

1.34-29 23x34 2.28-23 19x39 3.37-31 26x28 4.49-44 21x43 5.44x11 16x7 6.48x17

6 UN INVENTO DE 1495

La obra de Juan de Timoneda (publicada en Valencia en el año 1547) fue el primer libro sobre el juego de damas en España. En las composiciones de dicha obra observamos que el juego se abría con dos damas (en la apertura) y que, en la partida, era obligatorio comer. El jugador que no quería comer perdía automáticamente la partida. Esto no quiere decir que no se podía jugar con otras reglas (con la modalidad de soplar, por ejemplo), pero tal suceso tenía que estar acordado de antemano por los jugadores. La obligación de comer cambió totalmente el juego porque, a partir de ese momento, los golpes entraban en el juego, lo que daba gran espectacularidad. Probablemente, el hecho de jugar con dos damas en la apertura halla su origen en el juego de alquerque; intentaremos explicar esto usando los textos que vienen a continuación y teniendo en cuenta que, según nuestra hipótesis, Francesch Vicent era hijo de Juan Ramírez de Lucena (por lo que usó el apodo de Lucena).

Gracias a la posición de su padre, Juan Ramírez de Lucena, Lucena (Francesch Vicent) pudo tener contacto con la nobleza más alta de Italia. Ya a principios de los años noventa, Lucena tenía los contactos necesarios, con las imprentas, para promocionar ciertos libros. Asimismo, Lucena fue traductor de textos grecos, latinos e italianos. Probablemente trabajó durante algún tiempo, o tenía algún tipo de contacto, con el famoso Nebrija (1441-1522), el cual que era dueño de una imprenta en Salamanca. No vemos el término "dama" (reina) de ajedrez en el diccionario latino-español de 1492; aunque, tres años más tarde, observamos la actividad de imprenta de Lucena en el diccionario español-latino.

En su diccionario latino de 1495, Nebrija ya había introducido nuevas palabras como "dama", "es casi una dama" (*Domina-ae - novum*) y "andarraia" (*calculorum ludus - novum*). El término "andarraia" ya era conocido en la mitad del siglo V, pero en este diccionario aparece el término "*novum*" en el sentido de algo nuevo. Dicho diccionario fue creado por Nebrija entre los años 1492 y 1495; así, queda claro que la adición de estas palabras nuevas fue anterior a la edición del primer libro de ajedrez de Francesch Vicent (Lucena), publicado en Valencia en el año 1495 (*Llibre dels jochs partits dels schacs en nombre de 100*).

Según Nebrija, España tenía que enseñar al mundo su cultura. Lucena pudo haber hecho eso en Salamanca, ya que estaba al tanto de las anteriores actividades de ajedrez en Valencia y de las de su padre. El ambiente de imprenta era apropiado, con intelectuales como Nebrija a su favor, para tener un trabajo en el idioma castellano lo antes posible; así España podría extender el trabajo a Castilla y a otros lugares del mundo, como una forma más de demostrar su poder. Esto ocurrió en el año 1497, cuando Lucena publicó, en Salamanca, su libro llamado: "*Arte de ajedrez con ciento cincuenta juegos de partida*".

En 1503, Lucena tuvo que ayudar a su padre, al escribirle una carta de protesta al rey Fernando de Zaragoza, porque el hermano de su padre fue encarcelado en Zaragoza sin tener en cuenta que el protonotario y sus hermanos y hermanas estaban exentos de la jurisdicción de Zaragoza y de la de cualquier otro inquisidor. Probablemente, el padre de Lucena murió alrededor del año 1504, ya que en el 1505 vemos que Francesch Vicent (Lucena) adaptó el nombre de Francesco y se convirtió en el maestro de ajedrez de Lucrecia Borgia en Ferrara.

Francesch Vient (Lucena) no perdió el tiempo en Ferrara y escribió dos manuscritos de ajedrez, uno en Módena y otro en Perugia; estos fueron copias de su libro de ajedrez valenciano de 1495. En estos dos manuscritos de ajedrez vemos el primer diagrama de un juego de damas: doce peones para cada jugador (como debió haber sido el caso en el libro de 1495, *Ludus*

Dominarum). Este juego de damas es el alquerque-12, popular en España, Portugal e Italia, colocado en un tablero de ajedrez y donde la captura es obligatoria. Francesch Vicent tuvo tiempo de conocer a Caelius Calcagninus (profesor de griego y latín) en Ferrara, quien aprendió de él y, años después, escribió sobre alquerque-12.

Como sabemos, Celio Calcagninus comenzó a trabajar en Ferrara en el año 1506, precisamente en la época de Francesch Vicent. Otra coincidencia es que hay dos corporales en el juego de alquerque-12 descrito por Calcagnini; algo similar observamos en el primer juego de damas descrito en el libro de Juan de Timoneda (cuya primera edición se publicó en 1547). Sin embargo, los textos del libro de 1547 son mucho más antiguos y parecen provenir de la época de Francesh Vicent. Además, en este primer juego de damas también vemos que se utilizaron dos damas en la posición inicial de la apertura.

Igualmente, observamos que, en los primeros libros del juego de las damas, los peones se ponen en las casillas blancas. Esto puede deberse a que se jugaba con poca luz. También es posible, tal como observa Enrique Guerra Filgueira, que las casillas blancas se usaran para los peones con el fin facilitar el trabajo de la imprenta, puesto que los peones se ven mejor en las casillas blancas. Sea como fuere, la verdad es que en el siglo XVII ya se jugaba en las casillas negras; hemos usado esa modalidad en los seis tomos de esta serie sobre el juego de damas.

El juego de damas es popular en muchísimos países y cada año son más las naciones que lo practican. Sin embargo, este juego se ha perdido totalmente en España, país inventor del juego. Tal vez los problemas y combinaciones, tratados en este libro sea un día estímulo suficiente para recuperar el terreno perdido.

7 BIBLIOGRAFÍA

Bakumenko, W. (1968). Manual do jogo de damas, papelivros – Comércio de Papéis e libros Ltda, Sáo Paulo.

Bergsma, Pieter (1985). Leer spelenderwijs dammen, KNDB – Holanda.

Boog, F., & Holstvoogd, E.(1970). Dammen. Stichting Televisie Academie Teleac. Utrecht – Holanda.

Carceles Sabater, Dr. Manuel (1904). Tratado del juego de las Damas, Madrid.

Carneiro, Sena (1978). Iniciaçáoao jogo das Damas, Editorial Presença Lda., Lisboa – Portugal, Livraria Martins Fontes, Brasil.

Carneiro, Sena (1956-1987). Revista "Enciclopédia Damista", Fafe – Portugal.

Cecina Rica y Fergel, Pablo (1759). Medula eutropella, calculatoria, que enseña a jugar a las Damas, con Espada y Broquel, Madrid.

Credner, Heinz (1886). Das Damesspiel, Leipzg – Alemania.

Dollekamp, Bert & Hylkeman, Hielke (1983). Dammen, Avro, Hilversum – Holanda.

Dollekamp, Bert (1985). Dammen op de basisschool, Uitgeverij Surprise, Groningen.

D'orio, Julius (1922). Mysteries of Dama, San Bernardino, California.

Garcez, Jose Carlos (1684). Libro nuevo, Juego de Damas, Madrid.

Garcia Canalejas, Juan (1650). Libro del Juego de las Damas, Zaragoza.

Kaplan Vladimir (1984). The tactics of American Pool Checkers, New York.

Keller, R. C. (1963). Prisma – damboek. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

KNDB (Federación Real Holandesa de Damas) (1978). Ideeén voor het werken met de jeugd. (Ideas para trabajar con la juventud).

Koeperman, I. (1970). Dammen met Koeperman. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

Kuperman, Iser (1963). Uchisi Krati b sjaski, Rusia.

Lauwen, Piet (1985). Dammen met Jannes – Dammen voor beginners, Sijthof, Amsterdam.

Lees, James (1896). A complete guide to the Game of draughts, London.

Lozano Frau, Francisco (1872). Nuevo tratado del juego de Damas, Madrid.

Midwest Checkers (1987-1988). Revista americanana sobre el juego de damas.

Moya y Perez, Enrique (1875). Tratado completo del juego de Damas, Valencia.

Quercetano, Don Diego Cavallero del (1727). L'égide de Pallas ou Théorie et Pratique du Jeu de dames, Paris.

Rooy, L. De (1971). Damboek voor beginners. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

Ruiz Montero, Pedro (1591). Libro del juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

Soler y Rovira, Luis (1819). Armas contra la espada y broquel de Don Pablo Cecina Rica y Fergel, Madrid.

Valls, Lorenzo (1597). Libro del juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia.

Viergever, Ir. J. (1983). Composiciones finales de la literatura española, tomo 1, Amersfoort – Holanda.

Viergever, Ir. J. (1982-1983). Composiciones finales de la literatura rusa, tomos 2ª, 2B, 2C y 2D, Amersfoort –Holanda.

Wiersma, Harm (1987-1989). Dammen in opbouw, B.V. Uitgeversmaatschapij Tirion, Baarn – Holanda. 4 volúmenes.

Wiswell, Tom Wiswell (1973). The Science of checkers and draughts, A.S. Barnes and Co., Inc, Cranbury, New Jersey 08512.

Libros escritos por Govert Westerveld

Muchos de los libros, escritos en inglés, español y holandés se hallan en la Biblioteca Nacional de La Haya (Koninklijke Bibliotheek te Den Haag).

Nº	Year	Title	ISBN
01	1990 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero I Las Damas: ciencia sobre un tablero I. 132 pages. Lulu Editors.	84-7665-697-1 None
02	1992 2014	Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors. Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors.	84-604-3888-0 None
03	1992 2014	Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-3887-2 None
04	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, II Las Damas: ciencia sobre un tablero, II. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-3886-4 None
05	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, III Las Damas: ciencia sobre un tablero, III. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-4043-5 None
06	1992	Libro llamado Ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan de Timoneda. (Now not edited).	84-604-4042-7
07	1993 2014	Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro.	84-604-5021-X None

		Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. 108 pages. Lulu Editors.	
08	1997	De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en moderne schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. In collaboration with Rob Jansen. 329 pages. (Now not edited)	84-605-6372-3
09	1997 2014 2014	Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Foreword: Prof. Dr. Juan Torres Fontes, University of Murcia. 900 pages. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 672 pages. Lulu Editors. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 364 pages. Lulu Editors.	84-923151-0-5 978-1-291-80895-7 978-1-29-80974-9
10	2001 2014 2014	Blanca, “El Ricote” de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. Foreword of Prof. Dr. Francisco Márquez Villanueva – University of Harvard – USA. 1004 pages. Blanca, “El Ricote” de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 552 pages. Lulu Editors. Blanca, “El Ricote” de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 568 pages. Lulu Editors.	84-923151-1-3 978-1-291-80122-4 978-1-291-80311-2
11	2004	Inspiraciones	Without publising
12	2004	La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuña del ajedrez moderno y origen del juego de damas. In collaboration with José	84-482-3718-8

		Antonio Garzón Roger. Foreword: Dr. Ricardo Calvo. Generalidad Valeciana. Consellería de Cultura, Educació i Esport. Secretaría Autonómica de Cultura. 426 pages.	
13	2006 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume I. Foreword: Prof. Ángel Alcalá – University of New York. 441 pages. (bubok.com) Los tres autores de La Celestina. Volume I. 441 pages (bubok.com)	10:84-923151-4-8 None
14	2007 2014 2014	Miguel de Cervantes Saavedra, Ana Felix y el morisco Ricote del Valle de Ricote en "Don Quijote II" del año 1615 (capítulos 54, 55, 63, 64 y 65. Dedicated to Prof.Francisco Márquez Villanueva of the University of Harvard. 384 pages. El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume I. 306 pages. Lulu Editors El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume II. 318 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-5-6 978-1-326-09629-8 978-1-326-09679-3
15	2008	Damas Españolas: El contragolpe. 112 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-9-2
16	2008 2015	Biografía de Doña Blanca de Borbón (1336-1361). El pontificado y el pueblo en defensa de la reina de Castilla. 142 pages. Biografía de doña Blanca de Borbón (1336-1361). 306 pages. Lulu Editors	10:84-923151-7-2 978-1-326-47703-5
17	2008	Biografía de Don Fadrique, Maestre de la Orden de Santiago (1342-1352). 122 pages. Biografía de Don Fadique, Maestre de la Orden de Santiago. 228 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-6-4 978-1-326-47359-4
18	2008 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. (Now not edited) Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. Ebook (bubok.com)	10:978-84-612-604-0-9 None
19	2008	El reino de Murcia en tiempos del rey Don Pedro, el Cruel (1350-1369). 176	13:978-84-612-6037-9

	2015	pages El reino de Murcia en el tiempo del rey Don Pedro I el Cruel (1350-1369). 336 pages. Lulu Editors	978-1-326-47531-4
20	2008 2015	Los comendadores del Valle de Ricote. Siglos XIII-XIV. Volume I. 178 pages Los Comendadores del Valle de Ricote. Siglox XIII-XIV. 316 pages. Lulu Editors.	13:978-84-612-6038-6 978-1-326-47485-0
21	2009 2015 2015	Doña Blanca y Don Fadrique (1333-1361) y el cambio de Negra (Murcia) a Blanca. 511 pages. De Negra a Blanca. Tomo I. 520 pages. De Negra a Blanca Tomo II. 608 pages Lulu Editors	13:978-84-612-6039-3 978-1-326-47805-6 978-1-326-47872-8
22	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume III. 351 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Los tres autores de La Celestina. Volume III. 424 pages. (bubok.com)	13:978-84-613-2191-9 None
23	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume IV. 261 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Tres autores de La Celestina. Volumen IV. 312 pages. Ebook (bubok.com)	13:978-84-613-2189-6 None
24	2010	El monumento del Morisco Ricote y Miguel de Cervantes Saavedra. 80 pages.	13:978-84-613-2549-8
25	2011 2012	Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Foreword: Ramón Luis Valcárcel Sisa. (Now not edited) Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Ebook (bubok.com)	978-84-614-9221-3 None
26	2012	The History of Checkers of William Shelley Branch. 182 pages. (Now not edited).	None
27	2013	Biografía de Juan Ramírez de Lucena. (Embajador de los Reyes Católicos y padre del ajedrecista Lucena). 240	978-1-291-66911-4

		pages. Lulu Editors.	
28	2016	El tratado contra la carta del Prothonotario de Lucena. 182 pages. (Now not edited)	None
29	2012	La obra de Lucena: "Repetición de amores". 83 pages. (Now not edited)	None
30	2012	El libro perdido de Lucena: "Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo". 217 pages. (bubok.com)	None
31	2012	De Vita Beata de Juan de Lucena. 86 pages. (Ebook – bubok.com)	None
32	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume I. 357 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68772-9
33	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume II. 300 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68769-9
34	2013	Biografía de Amadou Kandié, jugador fenomenal senegal´s de las Damas entre 1894-1895. 246 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68450-6
35	2013	The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors	978-1-291-66267-2
36	2013	Het slechtse damboek ter wereld ooit geschreven. 454 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68724-8
37	2013	Biografía de Woldouby. 239 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68122-2
38	2013	Juan del Encina (alias Lucena), autor de Repetición de amores. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63347-4
39	2013	Juan del Encina (alias Francisco Delicado). Retrato de la Lozana Andaluza. 352 pages. Lulu Editors.	978-1-291-63782-3
40	2013	Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro). Propalladia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63527-0
41	2013	Juan del Encina, autor de las comedias Thebayda, Ypolita y Serafina. 92 pages.	978-1-291-63719-9

		Lulu Editors	
42	2013	Juan del Encina, autor de la Carajicomedia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63377-1
43	2013	El Palmerín de Olivia y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors	978-1-291-62963-7
44	2013	El Primaleón y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors.	978-1-291-61480-7
45	2013	Hernando del Castillo seudónimo de Juan del Encina. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63313-9
46	2013	Amadis de Gaula. Juan del Encina y Alonso de Cardona. 84 pages. Lulu Editors	978-1-291-63990-2
47	2013	Sergas de Esplandián y Juan del Encina. 82 pages. Lulu Editors	978-1-291-64130-1
48	2013	History of Checkers (Draughts). 180 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66732-5
49	2013	Mis años jóvenes al lado de Ton Sijbrands and Harm Wiersma, futuros campeones mundiales. 84 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68365-3
50	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en moderne Schaakspel. Volume I. 382 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66611-3
51	2013	Alonso de Cardona, el autor de la Questión de amor. 88 pages. Lulu Editors.	978-1-291-65625-1
52	2013	Alonso de Cardona. El autor de la Celestina de Palacio, Ms. 1520. 96 pages. Lulu Editors.	978-1-291-67505-4
53	2013	Biografía de Alonso de Cardona. 120 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68494-0
54	2014	Tres autores de La Celestina: Alonso de Cardona, Juan del Encina y Alonso de Proaza. 168 pages. Lulu Editors.	978-1-291-86205-8
55	2014	Blanca, una página de su historia: Expulsión de los moriscos. (With Ángel Ríos Martínez). 280 pages. Lulu Editors.	None
56	2014	Ibn Sab'in of the Ricote Valley, the first and last Islamic place in Spain. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15044-0
57	2015	El complot para el golpe de Franco.	978-1-326-16812-4

		224 pages. Lulu Editors.	
58	2015	De uitdaging. Van damsport tot topproduct. Hoe de damsport mij hielp voedingsproducten van wereldklasse te creëren. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15470-7
59	2015	The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors.	978-1-326-17935-9
60	2015	Your visit to Blanca, a village in the famous Ricote Valley. 252 pages. Lulu Editors.	978-1-326-23882-7
61	2015	The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37044-2
62	2015	The Poem Scachs d'amor (1475). First Text of Modern Chess. 144 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37491-4
63	2015	The Ambassador Juan Ramírez de Lucena, the father of the chessbook writer Lucena. 226 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37728-1
64	2015	Nuestro ídolo en Holanda: El senegalés Baba Sy campeón mundial del juego de las damas (1963-1964). 272 pages. (bubok.com).	None
65	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume I. 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-39729-6
66	2015	The Training of Isabella I of Castile as the Virgin Mary by Churchman Martin de Cordoba. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40364-5
67	2015	El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40451-2
68	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume II. 204 pages. Lulu Editors.	978-1-326-43862-3
69	2016	The Origin of the Checker and Modern Chess Game. Volume I. 316 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60212-3
70	2015	The Origin of the Checker and Modern Chess Game. Volume III. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60244-4
71	2015	Woldouby's Biography, Extraordinary Senegalese checkers player during his stay in France 1910-1911. 236 pages.	978-1-326-47291-7

		Lulu Editors.	
72	2015	La Inquisición en el Valle de Ricote. (Blanca, 1562). 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-49126-0
73	2015	History of the Holy Week Traditions in the Ricote Valley. (With Ángel Ríos Martínez). 140 pages. Lulu Editors.	978-1-326-57094-1
74	2016	Revelaciones sobre Blanca. 632 pages. Lulu Editores.	978-1-326-59512-8
75	2016	Muslim history of the Región of Murcia (715-1080). Volume I. 308 pages. Lulu Editors.	978-1-326-79278-7
76	2016	Researches on the mysterious Aragonese author of La Celestina. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81331-4
77	2016	The life of Ludovico Vicentino degli Arrighi between 1504 and 1534. 264 pages. Lulu Editors	978-1-326-81393-2
78	2016	The life of Francisco Delicado in Rome: 1508-1527. 272 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81436-6
79	2016	Following the Footsteps of Spanish Chess Master Lucena in Italy. 284 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81682-7
80	2016	Historia de Granja de Rocamora: La Expulsión en 1609-1614. 124 pages. Lulu Editors.	978-1-326-85145-3
81	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en Moderne Schaakspel. Deel II. 384 pages. Lulu Editors.	978-1-291-69195-5
82	2015	The Spanish Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume III. 312 pages. Lulu Editores.	978-1-326-45243-8
83	2014	El juego de las Damas Universales (100 casillas). 100 golpes de al menos siete peones. 120 pages.	13-978-84-604-3888-0
84	2009	Siglo XVI, siglo de contrastes. (With Ángel Ríos Martínez). 153 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	978-84-613-3868-9
85	2010	Blanca, una página de su historia: Último enclave morisco más grande de España. 146 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	None

86	2017	Ibn Sab'in del Valle de Ricote; El último lugar islámico en España. 292 pages. Lulu Editors.	978-1-326-99819-6
87	2017	Blanca y sus hierbas medicinales de antaño. 120 pages. Lulu Editors.	978-0244-01462-9
88	2017	The Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume II. 300 pages. Lulu Editors	978-0-244-04257-8
89	2017	Muslim History of the Region of Murcia (1080-1228). Volume II. 308 pages. Lulu Editors	978-0-244-64947-0
90	2018	History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.	978-0-244-07274-2
91	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume I. 456 pages. Lulu Editores.	978-1-326-47888-9
92	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume II. 232 pages. Lulu Editores	978-1-326-47949-7
93	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume III. 520 pages. Lulu Editors.	978-0-244-65938-7
94	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume IV. 248 pages. Lulu Editors.	978-0-244-36089-4
95	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume V. (In press)	978-0-244-07274-2
96	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena), author of: Peregrino y Ginebra, signed by Hernando Diaz. 412 pages. Lulu Editors.	978-0-244-05324-6
97	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena) in Ferrara. 316 pages. Lulu Editors.	978-0-244-95324-9
98	2018	Propaladia Lucena	In Press
99	2018	Question de Amor Lucena	In Press
100	2018	My Young Years by the side of Harm Wiersma and Ton Sijbrands, Future World Champions – 315 pages. Lulu Editors.	978-0-244-66661-3
101	2018	The Berber Hamlet Aldarache in the 11th-13th centuries. The origin of the Puerto de la Losilla, the Cabezo de la Cobertera and the village Negra	978-0-244-37324-5

		(Blanca) in the Ricote Valley. 472 pages. Lulu Editors.	
102	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo I. 172 pages. Lulu Editors.	978-0-244-38353-4
103	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo II. 148 pages. Lulu Editors.	978-0-244-08237-6
104	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo III. 176 pages. Lulu Editors.	978-0-244-98564-6
105	2018	La fabricación artesanal de papel en Negra (Blanca) Murcia. (Siglo XIII)	In Press
106	2018	La aldea bereber Aldarache en los siglos XI-XIII. El origen del Puerto de la Losilla, el Cabezo de la Cobertera y el pueblo Negra (Blanca) en el Valle de Ricote.	In Press
107	2018	Analysis of the Comedy and Tragicomedy of Calisto and Melibea	978-0-244-41677-5
108	2018	Diego de San Pedro and Juan de Flores: the pseudonyms of Lucena, the son of doctor Juan Ramírez de Lucena. Lulu Editors. 428 pages. Lulu Editors.	978-0-244-72298-2
109	2018	Dismantling the anonymous authors of the books attributed to the brothers Alfonso and Juan de Valdés. 239 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-790-96099 KDP Amazon
110	2018	Revelation of the true authors behind Villalon's books and manuscripts. 429 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-791-30458-4 KDP Amazon
111	2018	Doubt about the authorship of the work Asno de oro published in Seville around 1513. 225 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-792-03946-1 KDP Amazon
112	2018	Damas Españolas: Reglas y estrategia. Tomo I. 138 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-792-11849-4 KDP Amazon
113	2019	*El Lazarillo,* initiated by Lucena and finished by Bernardo de Quirós. 282 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-793-28591-1
114	2019	Damas Españolas: Direcciones para jugar bien. Tomo II. 150 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-793-37764-7 KDP Amazon
115	2019	Damas Españolas: Principios	978-1-794-04933-8

		elementales y Golpes. Tomo III. 142 Pages. KDP Amazon Editors	KDP Amazon
116	2019	Damas Españolas: Concepto combinativo y Juego posicional. Tomo IV. 117 pages. KDP Amazon	978-1-794-40304-8 KDP Amazon
117	2019	Een zwarte bladzijde in de geschiedenis van Murcia. Wetenswaardigheden over de gehuchten en dorpen langs de vreemde route van de twee vermiste Nederlanders in de Spaanse deelstaat Murcia. 303 bladzijden. KDP Amazon Editors	978-1-796-41834-7 KDP Amazon